ЕКСКЛУЗИВНО

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Два отбора, невиждани трикове, Тур на световното разрушение!

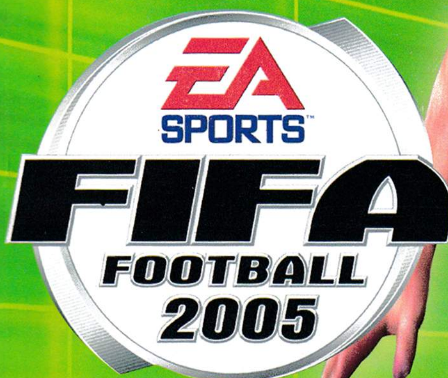
2 диска

PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (79), НОЕМВРИ 2004

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв



STAR WARS Battlefront

ROME: TOTAL WAR

Colin McRae Rally 2005

Myst IV Revelation

Call of Duty United Offensive

Warhammer 40000 Dawn of War

The Sims 2

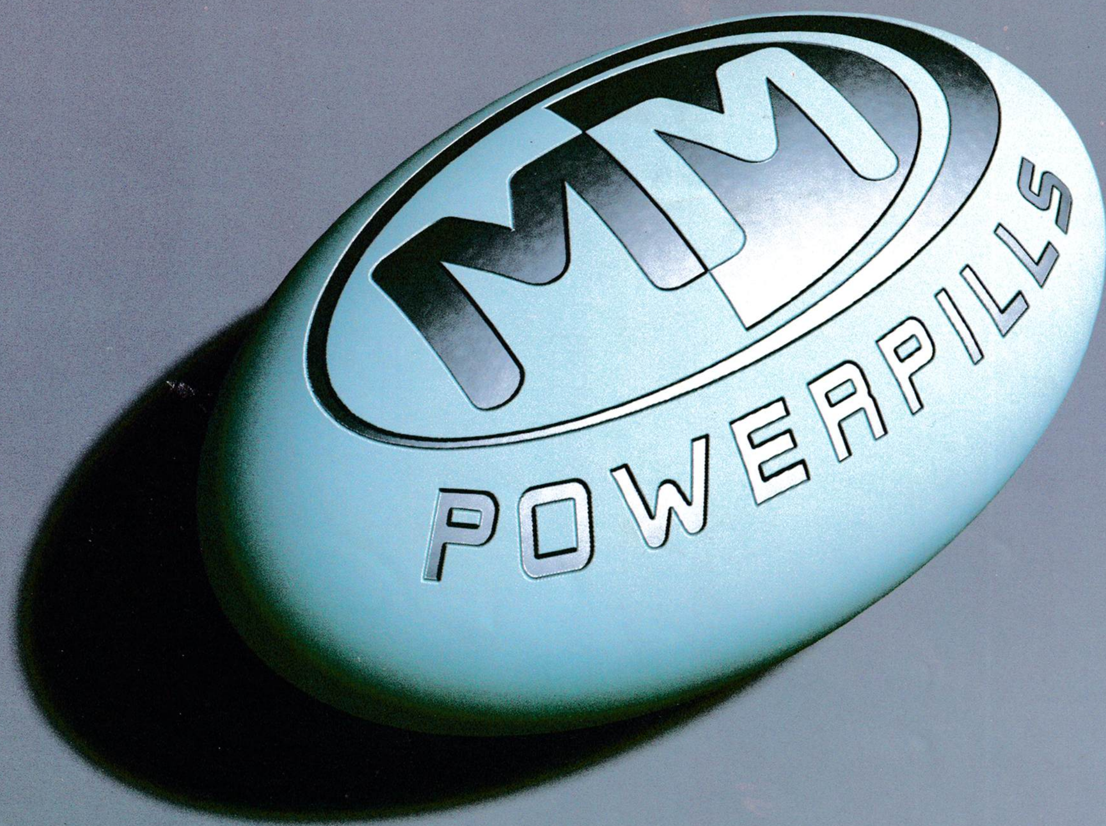
INTERNET
- > Java игри за GSM
- > Wikipedia

HARDWARE
- > Intel Developer Forum – Есен 2004

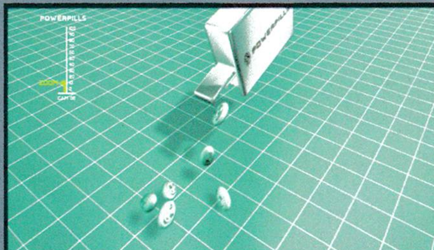
SOFTWARE
- > Photoshop Elements 3
- > Best Free Soft

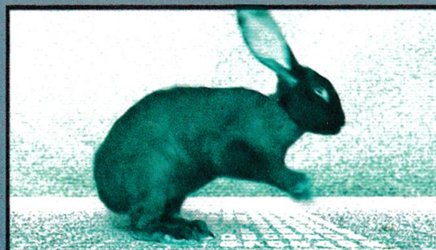
PS MANIA
- > Mortal Kombat: Deception
- > Sly2: Band of Thieves





ВИЖТЕ МУЗИКАТА





BULGARIAN MUSIC MEDIA

СЪДЪРЖАНИЕ

Същността на войната не е да умреш за родината си, а да накараш другите копелета да умрат за своята.

ген. Патън



БРОЙ 11 (79), НОЕМВРИ 2004



преди три години

Корицата с Юри от експанжъна на Red Alert 2 си остава едно добрите ни попадения. Като мине време, винаги има какво да се каже, но то така е лесно. За играта също може да се даде силно положителна оценка. Още повече и там ставаше дума за пътуване във времето. Тема, която пряко кореспондира с целите на тази рубрика.

Историята на играта е следната: бившият руски министър-председател Юри е направил нещо като преврат. Тайно от държавното ръководство той е изградил мрежа от пилони по целия свят, с които контролира съзнанието на хората. Целта на злодея е ясна – и той, както и много други злодеи, иска да владее света. С помощта на новата машина на времето, разработена от професор Айнщайн, ще трябва да се върнете назад в миналото, за да унищожите пилоните още преди да са построени...

Тази фабула почива на баналната постановка – че времето може да бъде преправяно, което е забавно, независимо че се среща на още поне сто места. Интерпретацията на това какво би могло да се случи в настоящето, ако се върнем миналото и го променим, е достигнала върхове и в книгите, и във филмите. И в игрите, разбира се.

Дали обаче няма да е прибързано да обявим всичко това за невъзможно. Както пише Джордж Оруел в 1984 – "който владее настоящето, владее миналото; който владее миналото, владее бъдещето". Всеки е намирал или може да намери потвърждение на тези думи. Тогава хипотезата на виртуалната реалност остава вярна в същността си. А играта просто е по-съвършена от живота. (Последното изречение беше на българския писател Георги Марков. Става за четене впрочем)

Петър Табов

EDITORIAL



Да се преселиш в света на WarCraft

Веднага щом бетата на World of WarCraft излезе, почти не съм ставал от компютъра си. Денонощно залепям очите си на монитора и играя с такъв хъс, какъвто никога досега не съм имал. Единственият момент, в който се сещам, че тръгнах да правя нещо друго, беше в моментът, когато нещастният ми стомах нададе със сетни сили наймощния си вой или когато чуех повика на природата (т.е. трябваше да извършвам естествените си биологични функции ;)). Предполагам, че по тези съвсем простички признаци човек може да разбере дали една игра му харесва наистина или не....

Честно казано, за първи път играя на онлайн ролева игра. Но трябва да си призная, че тя ми действа като наркотик и съм просто очарован от нейния огромен и привлекателно шарен свят, от необикновената ѝ свобода, от десетките ѝ, дори стотици, живи обитателите. Въобще не съм си и помислял, че хората около мен, населяващи този виртуален свят, ще са толкова готини и френдли. Решиш да спреш някой събрат елф и да го попиташ за посоки – готово. Той ще дойде при теб, ще се поклони и най-любезно ще ти помогне. И като комбинираме това с факта, че играта е направена от самите Blizzard (име, което през последните години се превърна в синоним на качество), мисля, че всичко е ясно.

Два дни преди да напиша този текст например, се запознах с едно момче от Холандия и започнахме да джиткаме заедно. Той е rouge и е добър в меле-боя, докато аз съм hunter и помпам целите си със стрели. Перфектна комбинация. Една вечер, след като бяхме доста изморени от последната битка и ни се спеше адски много, решихме пътьом да отморим край едно огнище и да си поприказвахме. Кръстосахме краката си по турски и започна усилен чат. Но не щеш ли, по едно време до нас седна една доста добре изглеждаща елфкиня от Германия и пожела да се присъедини. И, разбира се, като една истинска коч-компания, започнахме да я сваляме. Приятелят ми си свали бронята и дрехите и ѝ демонстрира големината на бицепсите си, а аз паднах на колене и ѝ зацелувах ръката. Изведнъж тя се разсъблече полугола и докато се усетим – всички започнахме да денсим перверзни танци край огъня... ;)

В крайна сметка сега и тя е част от нашата безстрашна групичка, която броди из света на WarCraft, изпълнява благородни куестове и се бори срещу Ордата. След време може да ни засечете някоя вечер из горите на Калимдор, кой знае.

Усещам как в съзнанието ми започва да се заражда мисълта как щом бетатестовете приключат и това велико MMORPG излезе официално, да направя всичко възможно да си го купя оригинално, да си взема кредитна карта, за да си плащам ежемесечно таксите за игра (защото нали се сещате, че този тип забавления не са от най-безплатните). Може да ме помислите за луд... Преди това обаче пробвайте World of WarCraft, но в истинския реалм, и изведнъж думите ми ще придобият смисъл. И тогава няма да искате да се върнете нито за миг на нашите смешни родни пиратски сървъри.

Владимир Тодоров

КОЙТО

И ДА

СПЕЧЕЛИ...

НИЕ ГУБИМ.

ПРИШЪЛЕЦЪТ СРЕЩУ ХИЩНИКЪТ

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS A DAVIS ENTERTAINMENT/BRANDYWINE PRODUCTION A PAUL W. S. ANDERSON FILM "ALIEN VS. PREDATOR" SANAA LATHAN RAOUL BOVA LANCE HENRIKSEN EWEN BREMNER

COSTUME DESIGNER MAGALI GUIDASCI MUSIC BY HARALD KLOSER CREATURE EFFECTS DESIGNED AND CREATED BY ALEC GILLIS AND TOM WOODRUFF, JR. VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JOHN BRUNO FILM EDITOR ALEXANDER BERNER PRODUCTION DESIGNER RICHARD BRIDGLAND DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAVID JOHNSON

CO-PRODUCER CHRIS SYMES EXECUTIVE PRODUCERS WYCK GODFREY THOMAS M. HAMMEL MIKE RICHARDSON PRODUCED BY JOHN DAVIS GORDON CARROLL DAVID GILER AND WALTER HILL BASED ON THE "ALIEN" CHARACTERS CREATED BY DAN O'BANNON AND RON SHUSETT

AND THE "PREDATOR" CHARACTERS CREATED BY JOHN THOMAS AND JAMES THOMAS STORY BY PAUL W. S. ANDERSON SCREENPLAY BY PAUL W. S. ANDERSON AND SHANE SALERNO DIRECTED BY PAUL W. S. ANDERSON

DOLBY

ALEXANDRA FILMS

www.avp-movie.com

An Anglo-Czech-Canadian-German Co-Production

В КИНАТА ОТ 12 НОЕМВРИ

ГОРЕЩО

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

GTA: San Andreas ще покори и PC-то

Take-Two зарадваха феновете на Grand Theft Auto с новината, че San Andreas – най-новата част на скандалния гангстерски екшън на Rockstar Games, ще излезе и за PC. Уви, притежателите на PlayStation 2 ще могат да си цъкат на тази геймка от 19 октомври, докато ние, компютърджиите, ще трябва да чакаме чак до третото тримесечие на следващата година.

Half-Life 2 в края на ноември?

В нета се разнесе мълвата, че Vivendi бил ъпдейтнал официалния сайт на Half-Life 2 с информацията, че шутърът на Valve е вече готов и ще излезе на пазара в САЩ на 23 ноември, а във Великобритания – на 1 декември. Но малко по-късно новината била изтеглена. Gamers Depot обаче успели да ѝ направят своевременно скрийншот, но и той, по една или друга причина, бе махнат на бърза ръка малко след публикуването му. Всичко това може и да е просто въздух под налягане, но кой знае...

Ексклузивно инфо за Quake IV

Действието в четвъртия Quake ще се развива непосредствено след края на втората част – буквално няколко часа след екшъна в Quake II. Геймплеят ще представлява съчетание от солови мисии и битки, които ще са част от военната кампания на хората срещу родната планета на извънземната раса Строг. Нивата ще протичат и на открито, и в затворени помещения. От време на време ще можем да използваме превозни средства и ще пуцаме с оръжия като бластери, картечници, пушки двуцевки, nailgun и т.н.



ЧИСТАК-БЪРСАК

Иде BioShock, „духовният наследник“ на System Shock 2!

BioShock е най-новият проект на Irrational Games. Той се разработва от три години насам и макар и да не е така очакваният System Shock 3, е по-добре, отколкото нищо. Действието в BioShock ще се развива в мистериозна генетична лаборатория, която ще изследваме от първо лице, подобно на System Shock 2 и Deus Ex. Тя ще е населена с три вид същества – дрони, хищници и воиници. Играта ще се захранва от подобрена версия на енджина на Tribes: Vengeance.

Age of Empires 3 на хоризонта?

GRY-OnLine.pl съобщиха, че полската компания CD Projekt (която разпространява игрите на Microsoft за територията на Полша) се кани да издаде в близкото бъдеще следните три игри: Zoo Tycoon 2, Dungeon Siege 2 и – забележете – Age of Empire 3! Без коментар...

Elder Scrolls изпада в „забвение“

Ето че слуховете се потвърдиха! Ще има The Elder Scrolls IV: Oblivion – поредната част на култова ролева поредица на Bethesda Softworks. Тя се разработва от 2002-ра насам както за PC, така и за конзоли от следващо поколение. Но, уви, делят ни две години от излизането ѝ.



Да оцелеем в екстремни ситуации

Немците от Replay Studios анонсираха плановете си за разработката на



Survivor – интерактивна екшън-игра от трето лице, която по думите на създателите ѝ ще е с “невиждан досега, уникален геймплей”. Тя ще накара играча да се опита да преживее едни от най-драматичните бедствия и събития на XX и XXI век, като потъването на Титаник, Хирошима, 11 септември, земетресението в Мексико от 1985-та и т.н. Поне звучи оригинално...

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
World of WarCraft	Vivendi Universal
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts
Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
Prince of Persia: Warrior Within	UbiSoft
Armies of Exigo	Electronic Arts
Immortal Cities: Children of the Nile	Myelin Media
Sid Meier's Pirates!	Atari
Zoo Tycoon 2	Microsoft
Axis & Allies	Atari
EverQuest 2	Sony Entertainment Online
Alexander	UbiSoft
Joint Operations: Escalation	NovaLogic
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari
Heroes of the Pacific	Encore
Ultima Online: Samurai Empire	Electronic Arts
Pacific Fighters	UbiSoft
The Moment of Silence	House of Tales
CSI: Miami	UbiSoft
ER	Legacy Interactive

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

РАЗШИРЕНИЯ

Конфликтите в Joint Operations ескалират

В най-скоро време NovaLogic ще разширят с първи експанжън Joint Operations – последната тактическата мултиплейър-ориентирана игра. Той ще се казва Escalation и се очаква да излезе в средата на ноември. В него ще намерим 25 нови карти (включително коoп и трейнинг мисии), Ceramic Body Armor, още позиционни оръдия и т.н.



SpellForce: The Shadow of the Phoenix

На официалната страница на SpellForce: The Order of Dawn се появиха първите признаци за втори експанжън. Той ще се казва The Shadow of the Phoenix, но все още не се знае кога точно ще излезе на пазара.

ЗАКЪСНЕНИЯ

Splinter Cell: Chaos Theory догодина

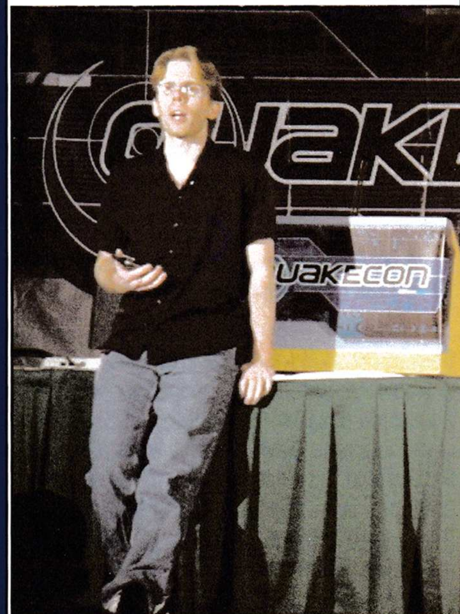
Излизането на третата част от разузнавателните подвизи на Сам Фишър, която първоначално трябваше да се промъкне в специализираните магазини по Коледа, ще се забави с няколко месеца. Уви, ще можем да пробваме Splinter Cell: Chaos Theory чак през март 2005-та.



ОТТУК-ОТТАМ

Свърши ли играта за създателя на DooM 3?

Разнесоха се слухове, че в момента легендарният геймдизайнер Джон Кармак вероятно работи върху последния си проект за id Software. Той щял да се откаже от настоящата си работа заради неща като бащинство и интереси в сферата на ракетната техника. Естествено, това са само спекулации, поне за момента.



BioWare стават нереални на трета степен

Авторите на Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic съобщиха, че се е сдобили с правата над Unreal 3 енджина.
Съвсем скоро те ще обявят един чисто нов проект, който ще се захранва именно от тази графична платформа. Засега обаче не се знае нищо повече.

MORTAL KOMBAT

Valve vs. Vivendi

Докато Half-Life 2 аха да излезе, малцина от вас вероятно знаят, че неговите разработчици водят задкулисни битки със своите разпространители от Vivendi Universal. И то в продължение на повече от две години...
На 14 август 2002 г. геймстудиото на Гейб Нюъл подаде съдебен иск в областния съд на Вашингтон срещу Sierra On-Line (които вече са подразделение на Vivendi) заради злоупотребяване с неговите авторски права. Целият спор се върти около това до каква степен може да бъде използвана системата Steam като средство за разпространение и кой да притежава правата над интелектуалната собственост на Half-Life. Vivendi пък (които прочее имат правото да задържат излизането на Халфа с шест месеца, ако сметнат, че не отговаря на изискванията) отвръщат на удара с твърдението, че създателите на Гордън Фриймън са провалили техните първоначални планове, като са започнали да предлагат самостоятелно Half-Life през team...

Knights of Honor vs. Daemon Tools

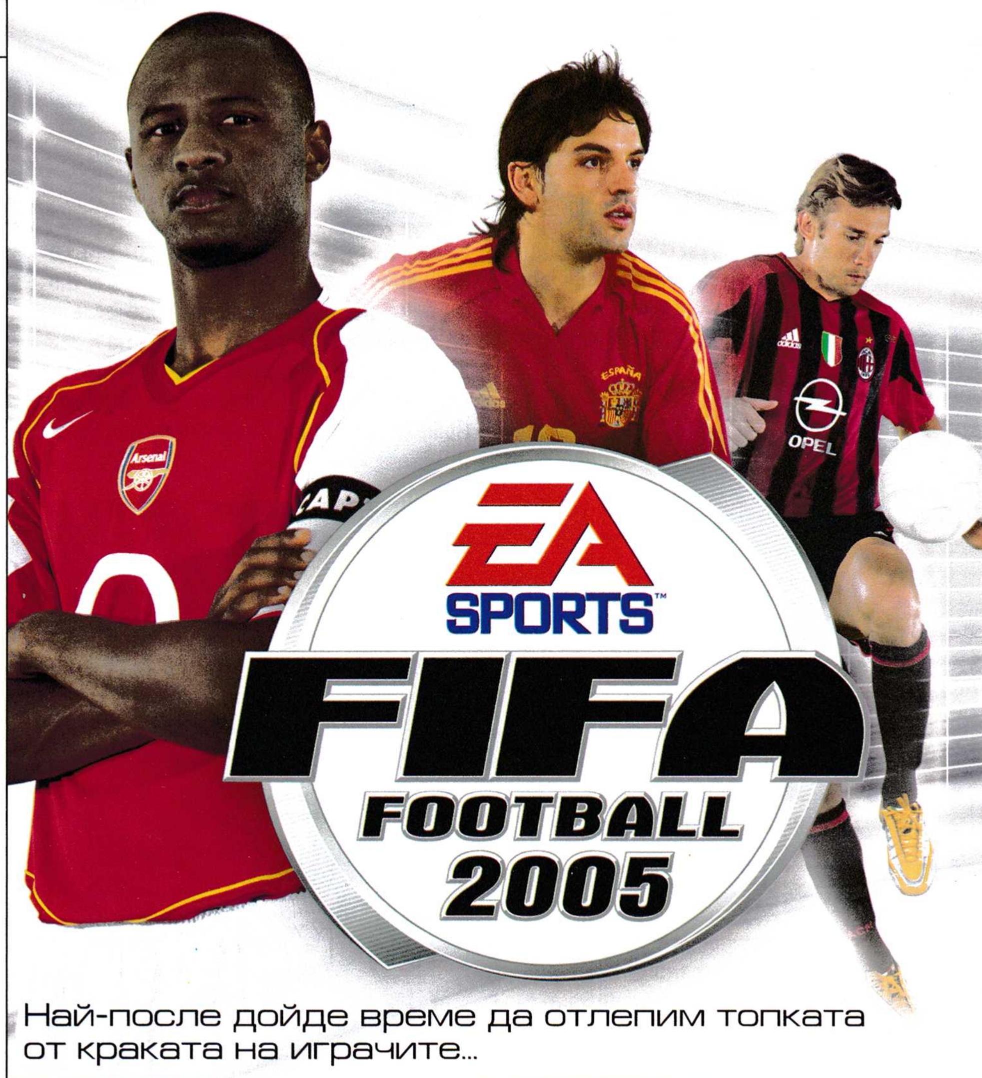
Оказа се, че когато човек се опита да инсталира наскоро излязлата родна стратегия Knights of Honor и има на компютъра си Daemon Tools, ненадейно важен DLL файл, принадлежащ на програмата за създаване на виртуални CD-ROM устройства, бива изтрит.
Последвалият коментар на Sunflowers бе, че тяхната игра не е виновна за това и веднага прехвърлиха отговорността на авторите на Daemon Tools (и по-специално – на тяхната собствена програма). Ден по-късно разпространителите все пак решиха да си признаят, че проблемът е изцяло в тях: "При стартирането на Knights of Honor, защитата на играта проверява компютъра ви за програми като Daemon Tools, които емулират CD-та. Поради бъг в търсачката, по време на този процес файлът daemon.dll се преименува на daemon.bak... Наясно сме с този проблем и той ще бъде премахнат със следващия пач..."

УСПЕХИ

Българин зае трето място на WCG 2004!

[3wD]Christian (Кристиян Петер Декслер от София) успя да грабне третото място в дисциплината StarCraft: BroodWar на тазгодишните World Cyber Games, които приключиха официално на 10 октомври! Поздравления от целия екип на PC Mania! Желаем му още по-големи успехи за в бъдеще!





Най-после дойде време да отлепим топката от краката на играчите...

Всяка година ЕА издават нова ФИФА и всеки път ние, геймърите, се оплакваме, че в новата версия няма на практика почти нищо ново. И все пак поредицата незабележимо еволюираше, докато в един момент не достигна, ако не пълен реализъм и фън, то поне визуално усещане, което успешно можеше да заблуди някой заблеян запалянко, че гледа пряко предаване по Евроспорт. Смея да твърдя, че върхът на тази еволюция е достигнат в новото издание на играта. Представям ви FIFA 2005 – най-добрата ФИФА досега (лично мнение!). Дали е и най-добрият футболен симулатор – това ще си решите вие след края на тази статия (ако я прочетете, де :)).

Първо да погледнем геймплея, уважаеми зрители

Първото нововъведение, което се забелязва още в началото на мача, е изпълненото обещание на разработчиците за по-голям реализъм. Или казано с други думи: топката вече не е залепена за крака на играча! Вследствие на това играта е станала в пъти по-динамична – напълно възможно е футболистът ви да не прецени добре силата си и да си поведе коженото кълбо твърде силно, или при някой финт просто да го забрави някъде по трасето. Вероятността това да се случи се удвоява, ако завали дъжд – топката не иска да отскача от терена, а играчите ви се държат далеч по-предпазливо, за да не се хлъзнат в някой неподходящ момент. Ще забележите също така, че човекът с топката няма да се закова на място, веднага щом отпуснете копчето за спринт, а плавно ще спира. Възможно е и да не успее да овладее паса, подаден му от някой съотборник. Въобще това нововъведение толкова променя геймплея в положителна посока, че в един момент ще се чудите как сте играли предишните издания без нея. Off-the-ball системата, чрез която можете да управлявате втори играч без топка с цел да координирате по-добре атаката към противниковата врата, отново е налице и отново е адски трудна за използване.

По думите на авторите в това издание на спортния симулатор са включени над 15 000 футболисти, разделени в 20 лиги. България участва само с националния отбор. Клубните ни тимове не са включени. Задълбочен е Career режимът на игра, в който се превъплъщавате в мениджър на малък (поне в началото, разбира се) отбор. След всеки мач, спечелен от вашата единадесеторка, ще получавате точки престиж, чрез които можете да подобрявате способностите на различните си подчинени – треньора на вратарите, инструктора на защитниците, финансовия директор и т.н... Така вашите играчи ще се представят по-добре понапред в първенството, а тимът ще получава по-висок бюджет. Също така имате възможност да купувате и продавате футболисти, дори и да сменяте самия отбор, преминавайки благодарение на качествата си в някой по-престижен. Присъства и опцията Football Fusion, чрез която можете да експортвате отбори от FIFA 2005 и да играете с тях в Total Club Manager 2005 и обратното.

Ами то това е геймплеят, лично аз и не очаквах да добавят нови правила към футбола, само за да разнообразят ФИФА-та и за щастие не се е случило...

Картина и звук на директното предаване

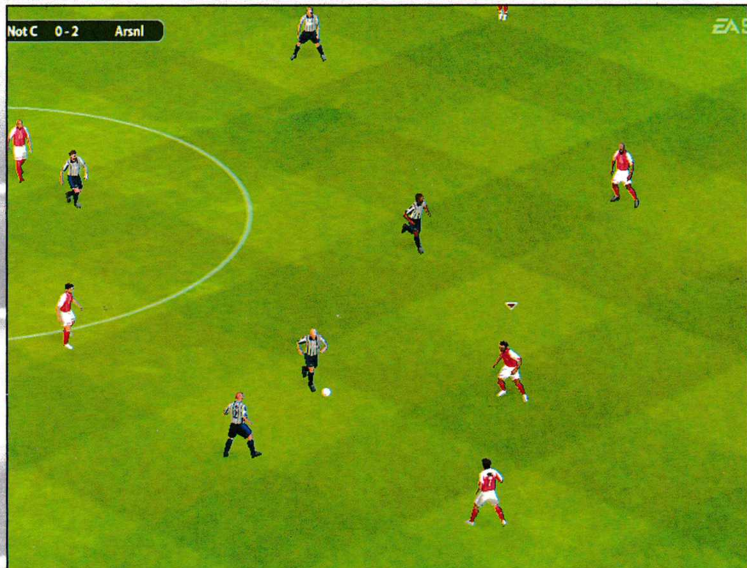
Освен с качествения геймплей на поредицата, ЕА винаги много са се гордели с първокласната графика на игрите си. Този път обаче очевидно са решили да си дадат почивка в това направление, защото новата ФИФА е толкова леко барната визуално спрямо предишната част, че направо не си личи къде точно са промените. Както вероятно би казал председателят на БФС Иван Славков – Батето, ексклузивно за PC Mania, директно от заседанието на Комисията по етика на МОК: "Омръзна ни да гледаме двуизмерната ви

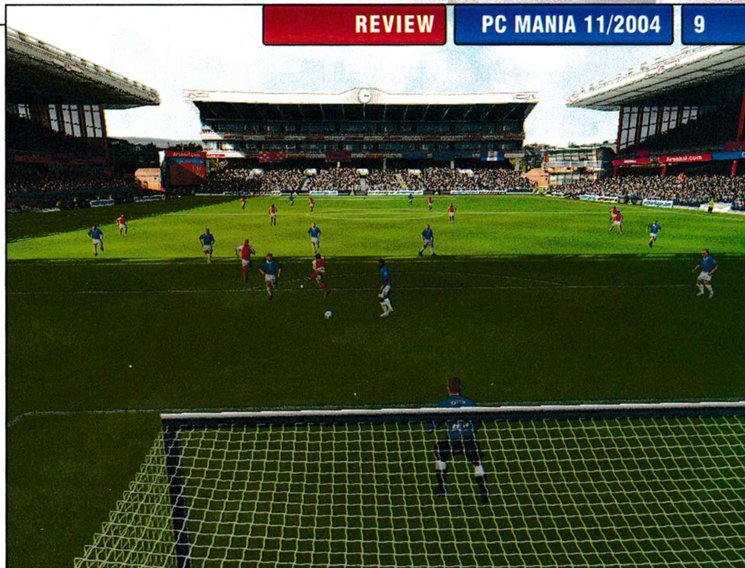
SPORT SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	EA Sports
сайт	www.fifa2005.ea.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA









публика, господа програмисти! Хубаво – motion capturing, топката блести и футболистите падат по терена като зрели круши... Ама, замислете се, зрителите са хиляда пъти повече от играчите!". Базикът настрана, не е нормално феновете да се оплакват от това при всяко издание и нищо да не се прави по въпроса.

Но като изключим лошото впечатление, което създават обектите извън терена, на зеления килим всичко е топ-класа. Абсолютно всяко движение на ритнитопковците е пресъздадено максимално истински – това, дето го казах в началото за Евроспорт, далеч не е преувеличение – дори в горния ъгъл на екрана се мъдри едно EA Sports Live :). Ще бъдете свидетели на зашеметяващи сблъсъци между играчи при борба за топката, детайлно нарисувани екипи, десетина прецизно пресъздадени на компютърния екран реално съществуващи стадиони от рода на Парк де Пренс, Сан Сиро, Хайбъри и др. В междинните анимации се вижда, че отново някои футболисти са с долу-горе истинските си физиономии – например Бекъм и Роналдо, а от българския отбор с тази чест е удостоен Митко Бербатов :) По-неизвестните спортисти също нямат някакви фрапиращи разлики във външния си вид (Стилян Петров например не е китаец), но не са така добре персонифицирани.

Самите кът-сцени при по-напрегнати моменти (като след нарушение или гол), също са добре направени и динамични. Например, ако съдията покаже жълт картон на футболист в приятелски мач, наказаният ще отиде да му стисне ръката. В случай че става дума за финал на важен турнир обаче, потърпевшият ще протестира бурно срещу "произвола на оня подкупен продажник в черно" :). Единственото дразнещо нещо е, че мрежата на вратата вероятно е изплетена от стоманени нишки, защото и най-силният изстрел не я огъва много-много. Също така теренът изглежда направен не от трева, а от боядисан в зелено цимент.

А звукът...

Ех, звукът!

Добре, че столът ми е на колелца, защото иначе, честно ви казвам щях, да падна на пода, след като чух преди мач на националния ни отбор изпълнението на българския химн!

След тази малка, но адски приятна, подробност как да кажа нещо лошо за аудиото? Личи си, че тук хората от EA са се постарали – има подвиквания на различни езици (дори бих се заклел, че чух и български!), възгласите на запалянковците са по-силни, ако вкарате гол на собствен терен и определено по-тихи, когато накажете противника на негова земя, а реалистичният звук от тракането на картечниците... опа, в тая игра нямаше картечници... Разбира се, ще чуете и коментара на двамата майстори зад микрофона – Джон Мотсън с детайлния си анализ на ситуацията и Али МакКой с култовия си акцент, правещ почти невъзможно разбирането на думите му. Саундтракът е изключително добре подбран, а парчетата са от различни националности и на практика има всичко – от латино до R'n'B.

Не са спазени обаче обещанията за по-добра настройка на камерите по време на мач. Например най-добрата гледна точка за нормална игра според мен е Tele-камерата, но тя е толкова отдалечена от терена, че цялата детайлност на моделите на футболистите отива на вятъра – със същия успех футболистите можеха да са и оловни войници...

Ако сте фен...

Какво да кажа за финал... Харесах играта, но дали тя е по-добра от предишните издания или от съперника си Winning Eleven, това решава всеки за себе си. А от мен само ще добавя – аз лично се забавлявах! А май това всъщност беше и целта на гейминдустрията.

Пламен Димитров



Star Wars игрите набъбнаха с още едно тематично заглавие в своето голямо семейство от шутъри, симулатори и RPG-та. За разлика от повечето свои събратя обаче, то е предимно мултиплейър ориентирано и ще ви предостави шанс да скочите директно във вихъра на сраженията от всички части на "Междузвездни войни" – както от класическата трилогия, така и от най-новите филми на Лукас – Епизод I, II и включително и някои прелюдия към все още неизлязлата трета серия, която ще се казва "Отмъщението на ситовете".

Няма какво да си кривим душата – геймплеят на Star Wars: Battlefront е силно повлиян от Battlefield: 1942 и Battlefield: Vietnam. И това е очевидно още от самото заглавие на играта, което по един или друг начин е своеобразен каламбур с въпросните хитове на Electronic Arts. Идеята в игрите от този тип е следната: два екипа, които могат да достигнат няколко десетки играчи, се изправят един срещу друг на определена карта и се стремят да завладеят равномерно разпределените по нея контролни пунктове. И двете страни имат нещо като брояч, който постепенно върви към нула (която е равнозначна на загуба). А скоростта, с която намалява, е в пряка зависимост от броя на пунктовете, които са овладели – колкото повече са те, толкова по-бавно става това и обратното. В случай че завладеете всички контролни точки и ги задържите за двадесет секунди, победата е ваша.

FIRST PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	LucasArts / Pandemic
сайт	www.starwarsbattlefront.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS2, Xbox

Враждуващите фракции

В Battlefront са общо четири на брой – Републиката, Империята, бунтовниците и сепаратистите (CIS), като всяка от тях разполага с пет игрови класа Star Wars-бойци. Уви, първите четири вида войници са основни и са доста близки с противниковите си аналози (различават се единствено по въоръжение, име и външен вид). Най-общо казано става въпрос за войник, пилот, базукар и снайперист. Първият тип е пригоден за най-нормален, стандартен стил на игра. Той е идеалният избор в почти всякакви ситуации. В редиците на Републиката войникът се нарича Clone Trooper, в Империята – Stormtrooper, при бунтовниците – Rebel Soldier, а при CIS – Super Battle Droid.

От названието на втория клас – пилот, може да си направим извода, че той се е специализирал в управлението на превозни средства. Не върши добра работа в преки сражения, но пък за сметка на това допълва перфектно съотборниците си със своите изключително полезни умения – може да поправя повредените или напълно разрушени стационарни оръдия и помощни съоръжения или да хвърля аптечки и муниции на нуждаещите се. Освен това ремонтира автоматично всяко механизирано превозно средство, в което се качи. И то с доста прилична бързина. Представителят на Републиката в тази група се нарича Clone Pilot, на Империята – Imperial Pilot, на бунтовниците – Rebel Pilot, а на CIS – Droid Pilot.

На трето място заства базукарят. Този клас може да поставя мини и благодарение на въоръжението си се е специализирал в унищожаването на повечето превозни средства. Не казвам всички, защото например едно гигантско AT-AT би могло да бъде свалено много по-лесно като го омотаете с кабела на сноуспийдър – точно както Люк Скайуокър направи в Епизод V. За Републиката това е Arc Trooper, за Империята – Shock Trooper, за бунтовниците – Rebel Vanguard и за CIS – Assault Droid.

Накрая идва ред на снайпериста – клас, който няма нужда от презентация. Качете го на някакво високо място с добър изглед към противниковите кančeta и се наслаждавайте на лекотата, с която трупа фрагове. При Републиката ще го срещнете като Clone Sharpshooter, а неговите еквиваленти в другите фракции са следните: при Империята – Scout Trooper, при бунтовниците – Rebel Marksman, а при CIS – Assassin Droid.









Петият клас обаче е уникален

и индивидуален за всяка отделна фракция. Именно той спомага за по-сериозното диференциране на враждуващите страни. Безспорно оващиите обира този на CIS. Спомняте ли си кълбообразните и търкалящи се дроиди от Епизод I, които в началото на филма спипаха по долни гащи Оби-Уан Кеноби и неговия учител Куай-Гон Джин? Същите тези изродски машини, които стрелят на кратки пресекулки с няколко бластера и се обвиват в предпазен енергиен щит? Това са така наречените дроудеки. По мое мнение те са най-якият и най-оригинален клас, с който можете да играете на Battlefront. Не са добри срещу повече от четири-пет противници наведнъж, но ако използвате умело техния щит, ще усетите истинската им мощ – такава, каквато е и във филма.

Републиката пък е привлякла на своя страна големите и постоянно мучащи уукита (Wookiee Smuggler). Те са въоръжени с mortar launcher, бомби с часовников механизъм и bowcaster, който може да изстрелва до пет плазмени топчета наведнъж. Уукитата могат да понесат доста прилично количество демидж преди да се гътнат. Техният основен недостатък е, че са твърде бавни.

Като умения петият клас солджъри за Републиката и Империята малко или много си приличат. И Jet Trooper-ът, и Dark Trooper-ът имат на гърба си реактивен двигател, който им позволява да прелитат на кратки разстояния (подобно на Боба Фет). Разликата е в начина, по който се активира и функционира, въпросната екстра.

Между другото забелязах нещо доста интересно – нямате право да изправяте една срещу друга фракции от различни времеви периоди на "Междузвездни войни", които нямат нищо общо помежду си. Така например, ако сте фенове на Империята, знайте, че винаги ще можете да се млатите с бунтовниците, но никога няма да застанете лице в лице с дроидите на CIS от Епизод I, II и III.

Може би се питате

къде са любимите на всички ни джедаи

и няма ли да можем да управляваме и тях в някакъв момент? Уви, не. Pandemic са решили, че те са твърде мощни герои, които не се вписват в целите на играта: пресъздаване на масови сражения, в които участват обикновени войници, а не полубезсмъртни рицари, владеещи Силата до съвършенство. Но споко, от време на време и в зависимост от настройките на играта, ще ви помагат я Дарт Вейдър, я Мейс Уинду, я Люк Скайуокър, я граф Дуку. Те ще са безсмъртни, контролирани от компютъра и ще колят всичко живо със светлинните си мечове...

Не срещнах никакви проблеми или недостатъци в управлението на играта. Battlefront дава възможност да ръководите който и да е клас както от първо, така и от трето лице. И двете опции са еднакво удобни.

Няма да се затрудните при "шофирането"

на което и да е от над двадесетте превозни средства. Като се започне от двукраките животинчета, обитаващи ледената планета Хот, и ходещите AT-AT, Spider Walker, AT-TE и AT-ST, мине се през реещите се малко над земята танкчета и всякакви спийдъри, и се стигне чак до летящите високо над полесражението изтребители X-Wing, Y-Wing, TIE Fighter, TIE Bomber и др. Усещането да се млатиш с тях е невероятно, особено ако сте луди фенове на "Междузвездни войни". Някои машини, например кораба LAAT, могат да поберат повече от един човек на борда си – като един е просто шофер, а другите поемат контрола над допълнителните оръдия.









Макар че Battlefront е предназначена предимно за мултиплейър джитки, тя предлага и един

умерено добър сингъл

От една страна, в него са включени кампаниите Clone Wars и Galactic Civil War, които се играят по абсолютно същия начин като гореспоменатия принцип (даже и картите са еднакви с тези от мултито). Единствените разлики са, че съотборниците ви са ботове, а не се контролират от истински хора и понякога имате алтернативен начин за приключване на нивото (например унищожаване на ключова сграда). Колкото да не е без хич, мисиите в тях са споени помежду си щогоде прилично чрез кадри от филмите на Лукас.

В сингълплея присъства и доста добре измисленият режим Conquest, който се състои от осем мини кампании – Birth of the Rebellion, Dark Side Rising, Attack of the Clones, Revenge of the Sith, Balance of the Force и т.н. Във всяка от тях имаме възможност да избираме последователността, по която да атакуваме контролираните от противника ви планети (карти). Това до известна степен е хубаво, тъй като в зависимост от решението си, ще получавате достъп до различни бонуси (като например помощ от джедай, допълнителни подкрепления, елитно обучение за войските ви и т.н.). Но дори и тук геймплеят не се различава особено нито от първите две солови кампании, нито от мултиплейър режима. А и изкуственият интелект на ботовете не е най-съвършеното нещо, което сме виждали на този тип игри. Плюс това командите, с които можете да ръководите щъкащите около вас приятелски бойци, са ограничени до "Следвай ме!", "Задръж позицията!", "Изтегли се!" и "Свободно!".

Най-силната страна на Battlefront

без никакво съмнение е нейният мултиплейър. Ако мислите да я взимате единствено заради сингъла, просто забравете. Той е по-скоро нещо като загрявка. Един вид тренировка за масовите мрежови патакламй. До 32 души наведнъж (плюс още толкова ботове) могат да вземат участие едновременно в Интернет (или 64 в LAN) в битки на планетите Явин 4, Набу, Татуин, Хот, Беспин, Кашик, Камино, Рен Вар, Ендор и Дженозис, които обикновено са представени с две карти. Тук вече ще усетите истинския чар и потенциал на Battlefront, стига, разбира се, да имате добра интернет-връзка, да обичате "Междузвездни войни" и да се кефите на подобен род игри. С малки изключения терените не са особено големи като размер, което предполага по-напрегнати и по-масови сражения.

Но, уви, често доброто впечатление се разваля заради някои адски смешни бъгове. Например, когато играете на една от картите на планетата Беспин, много внимавайте от коя точно част имате намерение да излезете от разположените в края на платформите стационарни оръдия. Защото в противен случай като нищо ще изпаднете извън картата.

Battlefront = Battlefield?

Въпреки липсата на иновативност и дребните недостатъци този мултиплейър шутър определено си заслужава. Все пак става дума за вселената на Star War. Някои хора обаче стигат до крайности с твърдението, че едва ли не единствената разлика между него и поредицата Battlefield е в последните четири букви на заглавието. Но това е малко пресилено. Да, въпросната геймка на Pandemic не предлага нищо революционно в сравнение с вече установилите се в жанра заглавия, но определено ги размазва по един параграф. Battlefront е заредена с невероятно добра атмосфера и страхотни саунд и визия, които ви карат да се почувствате така, сякаш наистина сте отишли на планетата Дженозис. Все едно сте в епицентъра на гигантската битка от края на Епизод II, в която Републиката, заедно със своите клонинги, удря армията на граф Дуку и прави сепаратистите на пух и прах...

Владимир Тодоров

изпрати sms на номер

2260

Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на

0900 40 400

Mtel и GloBul

цветни картинки


94328



94329


94330

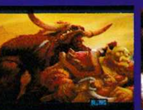

94538


94331



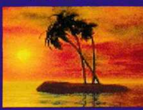
94332


94333


94334


94335


94336


94337

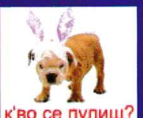

94338


94539


94540


94341


94342

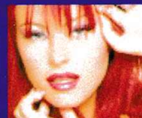


94343


94344



94345


94364


94541


94542



94365


94543


94544


94351


94352


94545


94354


94546


94356


94357


94358


94359


94360


94361


94362


94363

топ хитове

мелодия	МОНО	ПОЛИ
abrar ul haq - punjabi touch	94403	94404
каризма - mister killer	94367	94405
азис- как боли	94368	94441
преслава и рашид ... ме	94369	94407
giorgos mazonakis ... forem...	94370	94408
райна - загуби вс...	94371	94409
o zone - dragostea ...	94372	94410
райна и константин - ...ка диагноза	94373	94411
ивана - като на 17	94374	94412
бони - обичаш другата	94375	94413
вероника - слушай ме любов	94376	94414
гергана - твоя бях	94377	94415
деси слава и играта -бъди добро момче	94378	94416
анелия - не знаеш	94379	94417
giorgos mazonakis - nikotina	94380	94418
камелия - няма изход	94381	94419
емилия - забрави	94382	94420
глория - присъда	94383	94421
райна - хиляди жени	94384	94422
деси слава - лъжа	94385	94423
кючек - хари потър	94386	94424
камелия - ти си виновен	94387	94425
цеца - забранени град	94388	94426
дуле и коки - марама	94389	94427
амет - гъци гъци	94390	94428
лепа брена - четери године	94391	94429
анелия - две тела	94392	94430
анелия и гергана - за теб любов	94393	94431
бони - полудявам ли	94394	94432
ивана - стриптийз	94395	94433
екстра нина - химн на локо пловдив	94396	94434
студио веселина - опа чичо митко	94397	94435
емилия и нидал - безумна любов	94398	94436
пепа - синя прашка	94399	94437
индира радич - лопов	94400	94438
алисия - палиш	94401	94439
христос каргизизис - епимено	94402	94440

true tones

поддържани модели звуци за твоя gsm

NOKIA:7700;9500;3600;3620; 3650; 3660;7650;N-GAGE;6260;6600;6620; 6630; 7610;3300 Sony Ericsson Z1010; P800;P802;P900; P908; K700i;K700c;S700i; S700c, P910i; P910c;P910a Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710;P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600 Siemens: S55; S56;S57; SL55; SI56 A60;C55; C56; 2128; CT56; C65; CF62;CX65;M55; M56;M65;MC60;S65;SX1

звук	код	звук	код	звук	код
смях	94442	жаба	94450	пръцкане	94458
who's the man	94443	хей бейбе	94451	бръм брам	94459
крава	94444	аста ла виста	94452	дтиб!	94460
писък	94445	come on	94453	цуни ме отзад	94461
птички	94446	оргазъм	94454	морзова азбука	94462
тромба	94447	ъхъъ	94455	yes good	94463
крясъци	94448	повръщане	94456	звънец	94464
чайки	94449	good night	94457	джунгла	94465

най-готините java игри



94466

Гаджето на Кейвмен е отвлечено! Минете през 4-те нива за да я спасите! модели GSM: Nokia ★



94467

Отнеси огромната купчина златни монети от златната мина вкъщи. модели GSM: nokia, motorola, samsung ★



94468

Запомни разположението на символите в решетката, като ги откриваш и комбинираш модели GSM: Nokia, Sharp ★



94469

Ниан е митическо чудовище, което се бие с всички останали чудовища опитва се да ги накара да изчезнат модели GSM: Nokia, Sharp★



94470

Опази стадото си от набезите на вълк, като използваш овчарската гега. модели GSM: Nokia, ★ Sharp



94471

Неуморимият унищожител на паяци, трябва да защити бърлогата си от прииждащите паяци. модели GSM: Nokia, Motorola, Siemens ★ Sharp, Sony Ericsson


94472

Снимки на знойни красавици с оскъдно облекло те очакват. модели GSM: nokia, sharp, siemens, motorola★



94473

Морски шах със секси мацка, като победиш модели GSM: nokia, sharp, motorola ★



94474

Пусни топчето в действие в най-добрата флипер игра на всички времена - Спайдър мен флипер! модел GSM: ★ Nokia, Sony Ericsson Z600

★ повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800


94475


94476

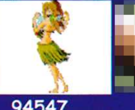

94477


94478

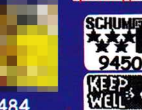

94479

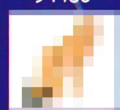

94480


94481

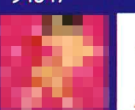

94547


94548


94484


94485


94486


94487


94488


94489

Как да поръчам?

поръчка с sms?

изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N Nokia, SI Siemens, SA Samsung, E Sony Ericsson, A Alcatel, M Motorola

поръчка от стац. телефон

набери **0900 40 400** и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! - изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!

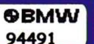
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

лого



94490

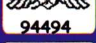


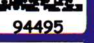
94491



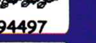
94492


94493


94494


94495


94496


94497



94498


94499



94500



94501

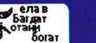
sms картинки


94502

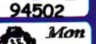

94503



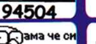
94504


94505

94506 94507 94508 94509


94510

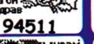

94511

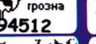

94512

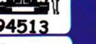

94513

94514 94515 94516 94517


94518


94519


94520


94521

94522 94523 94524 94525


94526


94527


94528


94529

94530 94531 94532 94533


94534


94535


94536


94537





colin mcrae rally 2005™

Най-мащабното PC-рали става и нелинейно

За всички PC-фенове на Colin McRae Rally тази година със сигурност може да бъде определена като много добра. По-малко от 9 месеца след появата на четвъртата част, на пазара излезе нова версия с обозначението 2005. Последното продължение на култовата игра отново ще предизвика всички геймъри да изпробват лимита на своите възможности зад волана на най-добрите рали-автомобили в света. Спокойно мога да кажа, че ви предстои едно от най-разнообразните скоростни приключения, създавани до сега.

Новият боец на разработчиците от Codemasters пристига на сцената, натоварен с много надежди. Основната му задача е да туушира някои отрицателни отзиви, предизвикани от предишните две издания. Наистина CMR 03 и 04 не успяха напълно да задоволят изискванията на публиката. Тези заглавия не докоснаха сърцата дори и на най-верните фенове на поредицата. Причините за това са коментирани нееднократно на страниците на PC Mania, но не мога да не спомена главната според мен. Става въпрос за изключително усложненото управление на колите, с което особено много се прочу четвъртата част. На човек му трябваха минимум два дни упорита борба с клавишите, докато се научи криво-ляво да навигира резачките по пистите. Играта сякаш бе предвидена само за вманиачени професионалисти. На редовия геймър му беше отнето удоволствието да поджитка на приятен рали симулатор. Този непосилен реализъм почти отказа дори мен – пристрастения почитател на автонадпревари. Ето защо, когато в ръцете ми попадна ексклузивното копие на новата игра, нямах търпение лично да проверя за какво става дума този път.

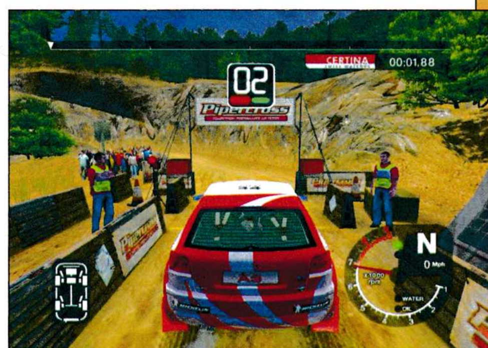
Colin McRae Rally 2005 определено е най-всеобхватното рали, създавано някога. Предполагам ще се изненадате като ви кажа, че ви предстоят

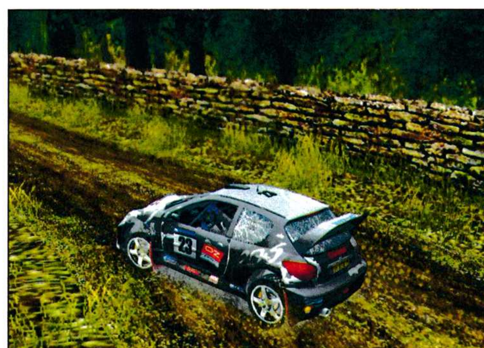
над 300 трасета!

Това наистина е шашкащо много, но е вярно. На този колосален брой писти напълно отговарят и количеството предлагани коли. На ваше разположение са 34 автомобила от различни класове и епохи. Ще започна с 4-wheel drive. Тук са събрани

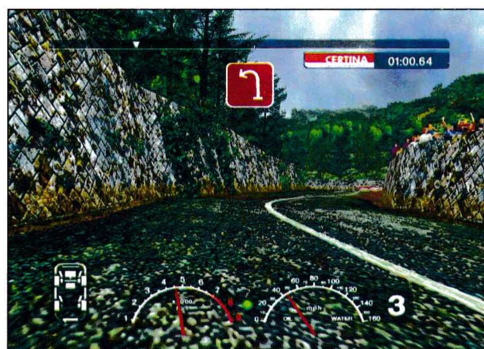
RALLY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 DVD
издател	Codemasters
сайт	www.codemasters.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9c
платформа	PC, PS2, XBox, XBox Live, GameBoy

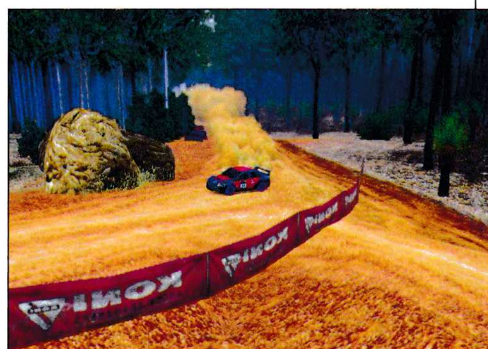












съвременните резачки от WRC. За съжаление Peugeot е представено с 206, а не с 307. Явно в случая става въпрос за лицензионни права. Следват 2-wheel drive, където блестят ALFA 147 GTA и VW Golf GTI. А при 4-wheel classics със сигурност ще се насладите на легендата Lancia Delta.

Не са забравени и любителите на ретро-пистарки. Те са включени в Special, където се откроява Mini Cooper S и rear wheel с иконата на 70-те Lancia Stratos. Последният клас машини – 4 х 4, най-вероятно има пряка връзка с неотдавнашното участието на Колин МакРий в Рали Париж – Дакар. Бъгито, с което се състезава там – Nissan Pickup, естествено присъства заедно с Shogun Montero и Land Rover Freelander. Това изобилие от възможности според мен ще задоволи всеки вкус.

Новата мания, наречена Career mode

Акцентът в CMR 2005 безспорно е насочен към напълно така наречения Career-режим на игра. Тази дисциплина включва 23 различни нива. Започвате от малките рали-лиги. Ако побеждавате, имате възможност да прогресирате и да печелите бонуси. По пътя си нагоре постепенно ще отключвате колите. Много ми харесва фактът, че действието не се развива линейно. Тоест спокойно може да прескачате състезания. Ако имате необходимия шофьорски рейтинг, просто преминавате на следващото.

Всяко отделно ниво се състои от няколко различни предизвикателства. Ще трябва да се справите с всичките Challenges, Cups, SuperCups, Shields и Championships – общо над 300, за да си извоювате правото да се мерите с най-добрите. Необходимите ъпгрейди може да си набавяте като покривате успешно тестовете на автомобилните части. Става дума за спирачни дискове, амортисьори и др.

Второто основно ядро на играта е Championship. Този вариант на играта е добре познат на всички. Ще се състезавате от името на Колин МакРий в 6 ралита от световния календар. За разлика от CMR 04, където на старта бяхте ограничени само до Ford Focus, сега имате възможност да избирате измежду основните коли от класа WRC. Продължаващото присъствие на този класически вариант на игра започва да ми се струва малко нелогично, като се има предвид откога британецът не се състезава в Световния рали шампионат, но това е бял кахър.

Изцяло ново ниво – Германия

Последните два режима на игра са съответно Rally и Stages. Първият включва 9 международни състезания. Към надпреварите във Великобритания, Швеция, САЩ, Финландия, Австралия, Испания, Гърция и Япония е прибавено напълно ново ниво – това в Германия. При Stages ще се борите с хронометъра. Целта ви е да подобрите времето на писта по избор. Има и ghost car, така че тръпката е гарантирана.

За радост на всички фенове последното отроче на Codemasters е стабилно подковано що се отнася до мултиплейъра. Възможностите за игра са две. Първата е през LAN мрежата, а втората е връзване към официалния международен сървър. И в двата варианта едновременно ще могат да се включват до 8 геймъра, като на разположение са всички трасета.

Настъпи моментът да разкажа и повече подробности за геймплея на CMR 2005. Ще започна с негативните страни. За съжаление прекомерният реализъм на четвъртата част, за който споменах в началото, донякъде присъства и в последната серия от поредицата. При първото съприкосновение с играта човек има усещането, че колите са абсолютно неуправляеми. Естествено с малко практика по пистите този проблем е решим.

Когато сменяте различните класове автомобили, ще трябва наново да адаптирате шофьорските си навици спрямо специфичните им характеристики. Доста зловещ е преходът от машини с предно предаване към такива със задно. Просто първите няколко нива ще се носите като народна песен по трасето. Главно достойнство на заглавието е

директното управление

което дава пределно ясно усещане за всички разлики в настройките на автомобила. От нервното поведение на колата си веднага ще разберете кога сте сложили грешни гуми или сте намалили прекалено клиренса.



Всички писти са изпъстрени с всевъзможни стеснявания, от сорта на малки мостчета, вратички или просто бетонни блокчета. Това не дава голяма свобода на шофиране, защото трябва да се придържате плътно в траекторията на пътя, ако не искате да се размажете някъде, но пък вдига адреналина.

Като стана дума за катастрофи, ще спомена още една нова екстра. Абсолютно всички машини притежават индивидуални модели за поражения. Тоест при челен удар VW Polo няма да се смачка, както MG ZR. Когато сблъсъкът е много тежък, докато се съвземате се появява визуален ефект, който имитира замаяност.

Интерактивността на околната среда в CMR 2005 е пораснала. Например при удар в дърво отгоре се посипват листа. Напълно триизмерната публика подскача и подвиква, когато преминавате покрай нея. Или казано най-общо: графиката на играта е брилянтна, за което красноречиво говорят и повишените системни изисквания.

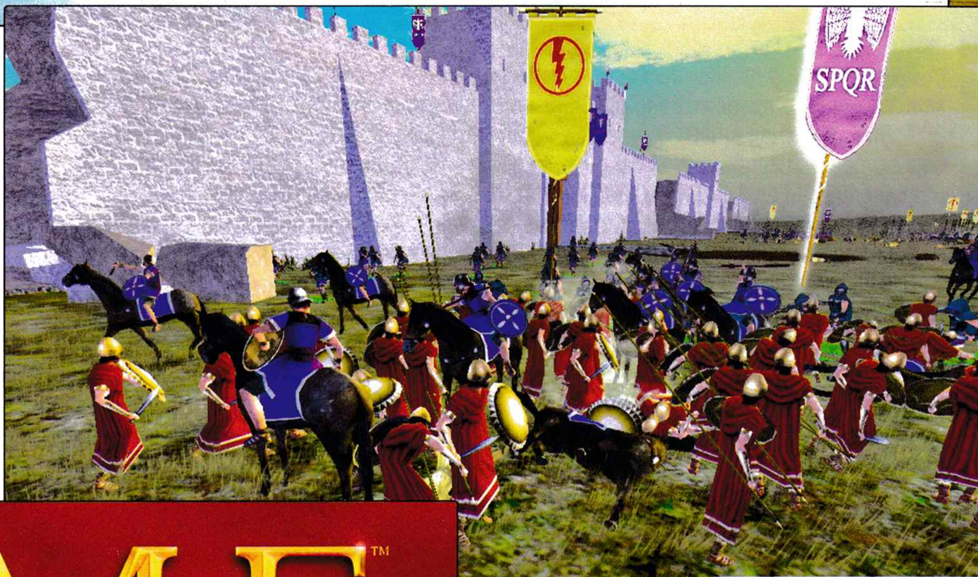
За финал ще посъветвам всички фенове на PC-ралитата да преглътнат първия ден тренировъчни мъки, защото после ги чака огромно разнообразие от коли и писти в съчетание с невероятен геймплей.

Димитър Трифонов – Димо



Доста дълго се наложи да почакаме за третата част на Total War – една от най-добрите стратегически серии. Връщаме се към античния свят, който е наистина богата нива за разораване. За първи път обаче имаме толкова добре пресъздаваща реалността геймка, в която, слава Богу, няма да се налага отново да превземате легендарната Троя.

Рим – градът на културата, цивилизацията, първите обществени бани и хиляда други изненади... Градът, основан от богоизбраните Ромул и Рем. Люлка на военното изкуство, баща на гладиаторски-



ROME™
TOTAL WAR

Ако искаш мир – готви се за война!

те игри, непобедима империя, властвала над Стария континент... Годината е 270-та преди Христа. Три могъщи римски фамилии се включват в надпревара за контрола над този град-държава. И трите с желанието някой ден да погълнат опонентите си в паста на своите могъщи кохорти и да оглавят сената. Да завладеят Града. Да седнат на императорския трон.

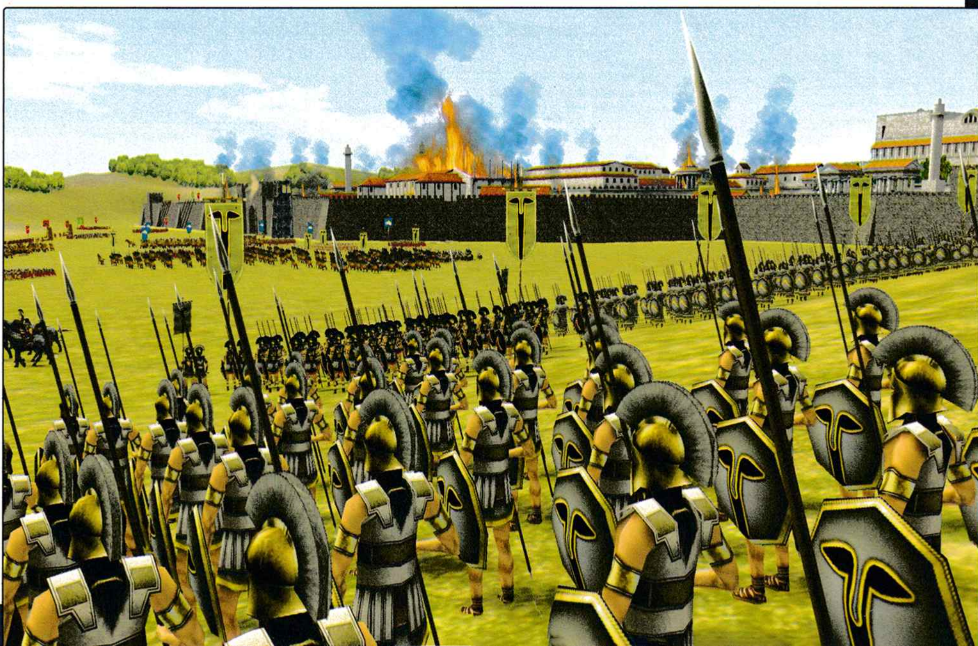


Кампанията

за първи път в тази поредица идва в комплект с историята. Т.е. винаги е имало история – същата, която можете да намерите в учебниците, но този път вече тя си има фабула, има си и герой, а не просто компютърът да ви лепне една карта пред носа и да ви кресне: "Завладявай я за 120 хода или се омитай от тук!". Изборът ви се свежда до една от трите римски фамилии, разселени из Италия. Самият Рим се контролира от Сената (както и в Medieval, където Ватиканът и Папата представляваха отделна фракция, с която не можехте да играете). Естест-

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	The Creative Assembly/Activision
сайт	www.activision.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC





вено, когато разширите империята си, можете да превземете този античен парламент и да сложите на трибуните му собствени марионетки, но поне в по-голямата част от играта ще трябва да се съобразявате с него. Това означава, че за разлика от предишните части няма да разполагате с много голям избор в самото начало. Но пък веднъж превъртели кампанията, ще се отключат още няколко фракции: Египет, Seleucid, Картаген, Партия, Галия, Германия, Британия и Гърция. От избора ви зависи стартовата позиция на вашата каста върху стратегическата карта и до известна степен – нейния маниер на водене на битки. В момента, когато успеете да завладеете 50 противници, ви провъзгласяват за император и играта свършва. Звучи лесно, нали? Но за да стигнете до тази титла, ви чака наистина епично сражение не само с вражеските войници, но с икономиката, приумиците на сената и прищявките на плебса (разбирай – селячеството).

Столицата на нашия народ

Може би някои от вас биха асоциирали икономическата част от играта и нововъведенията с Civilization и донякъде ще са прави. Докато не се сражавате, пред погледа ви се разстила стратегическата карта. На нея са изобразени всичките ви градове, както и тези на съседните провинции (само ако над тях няма Fog of war). Столицата е ядрото на империята ви и всеки един новозавладян град попада под пряко ваше управление. Провинциите вече имат не само общи бонуси (специални единици, повече морал на юнитите, тренирани в нея и т.н.), но и специфични ресурси. От една страна това са мините, които можете да строите като нормална сграда в града си, придобивайки повече динари от търговия. От друга – това са редки ресурси като вино, скъпоценности, мрамор и т.н., за които не ви трябва допълнителна структура, но при присъствието си на пазар също увеличават приходите от търговия.

Палатът на губернатора е в центъра на града. Може да пустее или да е заселен със семейството на някой от вашите генерали, обогатявайки с уменията си управлението на града. Разраствайки се от малка варварска комуна до космополитен мегаполис, градчето ви ще се сдобива постепенно с по-здрави стени, санитарни възли и бани, различни милитаристични структури, гладиаторска арена, библиотека, форум и т.н.

Постоянно трябва да следите за това как се държи

популацията на града

Плебсът е нов ресурс за серията и огромното количество пари вече не е достатъчно за ъпгрейдване на ситито. В зависимост от таксите, наложени на населението, то ще расте или намалява. Само при определени граници на популацията ще можете да разраснете административната важност на града. Но с демографския бум идват редица проблеми. Тълпата е трудна за контрол, особено когато месечно я дерете с безумни налози, когато бачка до припадък на полетата и е в достатъчни количества, за да набере смелост и да се бунтува. Гладиаторските игри и присъствието на важна особа донякъде оправят нещата, но за да избегнете въстанията и масовите безредици, е добре да поддържате постоянен гарнизон зад крепостните стени. Все пак еволюцията на мирното селячество в тълпа разярени селяндури е доста кратък период от време. Друг проблем, който може да ви се стовари на главата, е здравеопазването. Без нужните хигиенни устройства не ви мърда поне една чумичка, а няколко години (хода) болест означават да забравите за скоростното развитие на града.

Друга новост са природните бедствия. Особено в Италия ви чака редовно изригване на вулкани, на Юг вилнеят болести и нашествия от скакалци, а в дълбокия север вълците и мразовитите зими провалят опитите ви за изграждане на просперираща империя.

Кохорти! Строй се!

Има много начини за постигане на европейско господство. Най-бързият винаги е била войната. А дори и да сте миролюбиво настроени, просто има моменти, в които е невъзможно да избегнете сблъсък. Не че при добро желание не можете да завладеете цял континент и по дипломатичен път, но за това – по-късно.

В общи линии военните ви изживявания са три типа – бой в открито поле, обсада/защита на крепост и морски сражения. Ако не ви се занимава, можете да накарате компютъра автоматично да разреши проблема на базата на стартовите ви армии (доста добра алтернатива за хора с по-слаби компютри, които все пак искат да изиграят играта). По този начин обаче орязвате около 70% от фъна. Защото именно в битките е чарът на цялата поредица, посветена на тоталната война. Първо, още на стратегическата карта можете да предопределите къде и как ще са разположени войските ви на бойното поле в зависимост от позицията, от която сте атакували врага. Следва бързо надъхващо слово от генерала (ако присъства) и започва разполагането на бойните части. Правилното им позициониране спрямо врага и терена е наполовина победа.

Голяма част от юнитите имат специални умения, които могат да използват по време на битка. Копиеносците могат да образуват фаланги (първите три редици поставят копията си под формата на ветрило, сочещо към врага), стрелците и катапултите – да изстрелват огнени заряди (доста по-неточни, но тройно по-унищожителни), кавалерията – да се групира в кръг около или пред врага. Легионерите пък се престрояват във формация тип "Костенурка", ставайки неуязвими за стрелци. Изборът е огромен и ще ви трябва доста практика, за да се научите да контролирате добре войските си.

Под ваше командване ще попаднат стрелци, копиеносци, кавалерия и пехота. Всяка присъства в лек и тежък вариант, всяка със собствените си уникални характеристики за атака, защита и морал.

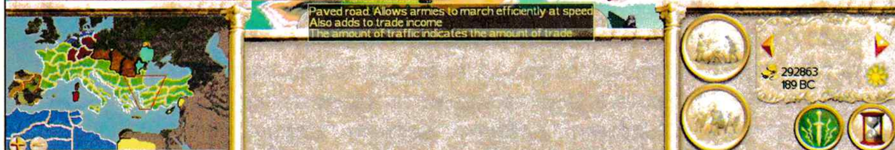
Моралът

играе огромна роля на бойното поле. При сблъсък на две равностойни армии, тази с дори една точка повече надъханост ще обърне врага в бяг. А силно мотивирани войски могат да отблъснат и многократно превъзхождащ ги противник. Освен морала по време на бой ще трябва да следите и нивото на умора на солдатите си. Ако се чувстват скапани,









те не само че няма да могат да се впускат във вихрена атака, но и ще падат по-лесно в открити сблъсъци. Постоянно ще ви се налага да маневрирате и атакувате по фланговете, да организирате малки капани на врага и в същото време – да внимавате сами да не попадате в такива.

Доста дразнещо в предишните серии беше, че често ветерански подразделения, осакатени от предната епична битка само стояха за украса на картата. Сега вече можете да попълвате редиците им с нови свежи попълнения и отново да ги вкарате в боя, позволявайки ви да създадете наистина непобедими бойни машини. Също така, ако в града, в който сте ги сложили, има по-високо ниво на военната технология, можете да ъпгрейднете оръжията им по същата процедура. Това пък няма да ви принуждава да концентрирате в няколко града цялата си военна индустрия. Така, докато едно селище бълва качествени единици, друго се грижи за тяхното ъпгрейдване и строеж на флота, например.

Обсадата на крепост или нейната защита е съвсем друга бира. Вече можете да нареждате стрелци по бойниците, а ако врагът стигне до вратите, ще бъде залят с горещо масло. Освен това на картата са изобразени не само стените и фортът, а и целият град. По тесните улички е невъзможно да се спазва каквато и да е бойна формация. Освен стандартните катапулти към обсадните машини са добавени кули и стълби, с които щурмувате стените, като в първите можете да прикривате войските си и тарани за портите. Не е задължително да избиете всичко все пак – ако задържите за известно време агората, градът става ваш.

Слонници и други...

Не се впуснах в описание на стандартните легионерски войски заради малкото място, с което разполагам, но не мога да не се спра на някои от по-любопитните юнити. Бойните кучета са нещо доста нестандартно за излизалите до момента стратегии. Тук те са смазваща сила: чувате едно мощно, бойно "АФ" и след малко вражата войска е заляна от черна, хапеща и скимтяща сган. В същото време в нея се врязват бойни слонове, разхвърлящи в устрема си всичко, попаднало им на пътя, оставяйки просека от проснати тела. Малко преди да стигнат до основната ви армия, от нея изскачат прасета: най-обикновени грухчовци без броня или мутации, но достатъчни, за да обърнат слонниците в галоп – право към собствената им пехота. В същото време се спуска леката ви кавалерия, прескача копиеносците и се врязва в гръб на вражите стрелци. Генералът-лошковец пада сразен и битката приключва. Легионът побеждава!

Но битките не са единственият път към тоталната доминация. Ако не можете да победите някого, преспокойно можете да се опитате да го купите. Докато империята ви е икономически стабилна, присъединяването на нови области към нея е само въпрос на пълна хазна и един-два дипломата. Това е доста полезно в по-късните етапи на експанзията ви, когато е по-добре да избегнете откриването на трети или дори пети фронт за бойни действия. Така че със силата на златото или на римското оръжие – изборът е изцяло ваш.

Око-глез

Минавайки към графата "графика", трябва да се отбележи, че тя е на две нива. Стратегическата карта вече е в три измерения, фигурките по нея са анимирани (убийствена е визуализацията на убиеца – як младеж с голяма тояга и пирони в единия ѝ край), можете и да си зуумвате.

Истината обаче е на бойното поле. Единиците са невероятно моделирани, движенията им са напълно реалистични, а на най-високо ниво на детайлност можете да забележите дори всяка отделна люспичка от броните им. Същото важи и за ефектите – пушилката, вдигната от галопиращата кавалерия, димът от запалените тела, изсипващото се врящо олио – всичко изглежда напълно реалистично (доколкото съм виждал такива неща на живо :)) и доста красиво.

Но най-впечатляващи си остават анимациите на самото сражение. Разхвърчаващите се във всички посоки фаланги при щурм на слонове, бойните маневри и престрояванията, падащите щитове, ваденето на оръжието – всичко това са неща, които доста трудно писват. Е, ще ви трябва малко повечко RAM-памет в щайгата, но 512 са добра цифра за гладка игра с всичко на макс.

Същите суперлативи могат да се кажат и за аудиото – всичко е перфектно озвучено с изключение на фоновите музики, които не са много на брой и бързо писват...

Георги Панайотов

ЗА ПЪРВИ ПЪТ
ИЗЖИВЕЙТЕ БИТКИТЕ

STAR WARS BATTLEFRONT







РАЗБИЙТЕ ПРОТИВНИКА В ТРИТЕ РЕЖИМА НА САМО-СТОЯТЕЛНА ИГРА ИЛИ В МУЛТИПЛЕЙЪР БИТКИ С ДО 16 ЧОВЕКА.



СТАНЕТЕ ВОЙНИК В ЕДНА ОТ ЧЕТИРИТЕ АРМИИ И ИГРАЙТЕ В ИГРИ С ОТВОРЕН КРАЙ - КЪДЕТО НЯМА ДА ВОЮВАТЕ В ЕДНА И СЪЩА БИТКА ДВА ПЪТИ



ОТКРАДНЕТЕ, ЯХНЕТЕ И ПОЛЕТЕТЕ НА КЛАСИЧЕСКИТЕ БОЙНИ МАШИНИ ОТ *STAR WARS*® - ВКЛЮЧИТЕЛНО X-WINGS, TIE FIGHTERS И AT-ATS.

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM

WWW.PULSAR.BG



PlayStation®2







PC CD



ПУЛСАР









Skate 4 life!

960 X 2
One Foot Tailgrab + Indy

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Второто мащабно заглавие от каталога на Activision този месец прави завой на 180 градуса, обръща гръб на историческата тематика в Rome: Total War, и ни отнася обратно в съвременността. И то не в днешните скучни, изпълнени със задължения към обществото, семейството и каквото там ви дойде на акъла, дни, а в един по-нелегален, полуд и определено по-забавен свят. Готови ли сте за поредното скейт-изживяване с логото на Tony Hawk? Имали ли сте лудешкото желание да се спуснете с дъската по "Раковски" към операта и да направите Оли над някоя преминаваща кола? Щом погледът ви се е спрял над тази статия, предполагам, че отговорът е положителен.

Дългата ръка на MTV

Тези от вас, чиито музикални предпочитания вземат връх над всичко, за които музиката е не просто добавка към фъна през деня, а лайфстайл, вероятно нон-стоп държат телевизора включен на някой от музикалните канали. Сигурно феновете на MTV са забелязали (естествено, че са) как в късните часове започват да текат продуцираните от канала програми. Минаваме набързо през бозавите Dissmissed и подобните girly-реалитита и се спираме на най-якото: Jackass...

Но това е статия за поредната скейт-симулация, тогава защо, по дяволите, ви бръмча за телевизия? Ами защото в случая двете неща са силно свързани едно с друго. За да получите на макс кеф от Tony Hawk's Underground 2 (THUG2), е хубаво да имате представа за какво става дума във въпросното шоу. Идеята е, че голяма част от героите му ще видите в играта под формата на NPC-та и дори с някои от тях ще можете да поцъкате. А един от пичовете – Бам Марджера, уредил се със собствено шоу по музикалния канал, е вторият главен герой след Тони Хоук. И на последено място, но не по важност – сюжетът на играта е вдъхновен от реални събития, излъчени по музикалния канал с участието на двамцата гореспоменати пича.

World Destruction Tour

И така, сюжетът на геймката няма да е нещо непознато за феновете на MTV. Бам и Тони събират най-добрите професионални скейтъри в САЩ (минутка за изслушване на химна и за кретенично подхилкване по повод американщината в гейминга), разделят ги на два отбора и се започва лудо препускане из целия свят с една-единствена цел – СКЕЙТИНГ. Всеки от тимовете си има списък със задачки, които трябва да изпълни на определената локация и в същото време – да направи това по-бързо от противника. Победител е отборът, спечелил най-голям актив. Вие поемате ролята на новак, току-що успял да се гмурне в света на големите имена, и попадате в екипа на Тони.

Така започва Story-режимът в играта. При него, на всяко едно място, ще трябва да съберете определено количество точки, правейки трикчета из някои от най-големите градове по света. Но само трикчетата не са достатъчни. На всяко ниво има 4 типа задачки – за вас, за госта, за проскейтъра и за бонус такива. Винаги започвате сами, но ако откриете на картата мистериозния гост или някой от другите персонажи, ще можете да се смените с тях и да отключите допълнителните им мисии. Успях ли да привлека вниманието ви? А ако добавя, че гостите са едни от най-щурите персонажи на JackAss, започвайки със Steve O, Wee Men и завършим със самия Джони Ноксвил..?

Уви, след толкова продължения в Tony Hawk's-поредицата, заглавието страда от лека липса на новаторство по отношение на самите задачи. Много често те са идентични с тези, които току-що сте изпълнили на предишното ниво, само сложността им е вдигната. Но за сметка на това нивото кретения в тях е достатъчно високо, за да поддържа интереса ви достатъчно жизнен през цялата игра. Естествено, можете да поцъкате и в класическия Tony Hawk's Pro Skater режим, при който имате определено време, за да съберете даден брой точки или да изпълните някакви задачки.

Трикче тук – трикче там

Разликата между Pro и Underground сериите е, че във втория тип скейт игри много рядко ще попадате на специално изградени за нуждите на персонажите ви рампи. За сметка на това ще имате шанс да си трошите главите в един почти неподправен и натуралистичен градски пейзаж. Ако приемем, разбира се, че в нормално населено място 90 процента от повърхностите и фасадите са skater friendly, разбира се. И като се каже "град-

SK8 SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	Neversoft/Activision
сайт	www.activision.com/microsite/thug2/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9c
платформа	PC, PS, PS2, Xbox, GameBoy Advance



ски", се разбира град с трафик, пешеходци и всичко останало. Е, нямате този размах на действието и простор като в GTA сериите например. По-скоро ще сте ограничени само до един квартал, но и това е достатъчно.

Основният ви персонаж е измислена фигура, която развивате и оформяте в хода на играта. Започвате с външния му вид. Тук изборът е повече от предоволен: можете да си създадете изродче, покрито от горе до долу с татуировки и бицепси като баскетболни топки или нежно и фино девойче с плитчици, руса косица и раничка. Абе изродщина... Приятно е, че можете да накичите скейтъра си с маркови стоки от главата до петите, почвайки с цвичките и свършвайки с гъзарските цайси – все неща, за които родният скейтър трябва да се ръсне доста кинти в реалността, ако изобщо успее да намери отнякъде да ги купи.

Развивайки виртуал-егото си, ще можете да качвате показателите му в различни дисциплини, като скорост, отскок, баланс и т.н., както и да създадете нови трикове. Уви, последната опция не е позволена за NPC-тата и ще трябва да се задоволите с предварително зададените им световноизвестни движения.

Контролът върху играта е сравнително лесен, и дори и за първи път да се сблъсквате с пореден род заглавие, ще свикнете за около половин час да правите някои от по-простите комбинации. А за около ден вече ще навързвате якитe комбота само с едно движение на ръката. Все пак конзолният ген на THUG2 си личи и доста по-добри резултати ще постигнете с джойпад, отколкото с клавиатура. Като се замисля, всъщност

май "кифлата" е задължителна

Интересна хрумка на авторите е да ви отлепят от дъската час-пат. Някои от NPC-тата се возят на какви ли не изродски превозни средства и единствено с тях можете да изпълните някои от задачките.

Ще откриете също така, че саундтракът на играта е една от най-силните ѝ страни. Има всичко за всеки – пънк, рап, метал и к'вото там се сетите, като от плейлистата можете да си изключите определена песен или цял раздел. Приятно ме изненада присъствието на парче на една от любимите ми групи – Disturbed. Е, и феновете на Metallica, Jay Z, Doors, Guanno Apes и др. също ще намерят нещо за вкуса си. Визуално поредицата не е мръднала кой знае колко напред. Графиката е красива, но нищо по-специално от това. Няма запомнящи се игри на светлината, реалистични водни повърхности или мазни, гладки, почти фотореалистични персонажи. За сметка на това системните изисквания са сравнително ниски.

С това приключваме. И докато все още не е паднал снегът – хващайте дъската и дим да ви няма към най-близката ви рампа.

Георги Панайотов

КОИ СА?

Бам Марджера
Про-скейтър. От близо година води собствено шоу по MTV. В рамките на половин час всяка седмица Бам тероризира родителите си, прави простотии със или около Тони или пък превръща къщата си в скейт рампа. Чрез него Underground-скейтингът започна да набира все повече и повече влияние и популярност. Води противниковия тим в играта.

Джони Ноксвил
"Бащата" на Jack Ass. Мазохист, идиот, кретен, щуро копеле – всичко това важи за него. Появява се като гост в играта, а след половингодишна почивка отново получава различни удари под кръста на малкия екран.

Стив О
Лудото копеле, има изображение на самия себе си под формата на татуировка върху гърба си. Водещ на шоуто Wild Boys, пак по MTV. Ще се срещнете с него още във втория град на гърба на механичен бик. Май ухапване от скорпион по гъза е едно от най-значимите му постижения на малкия екран.



JACKASS THE MOVIE

Ако по някаква причина сте пропуснали едноименното шоу или мургавите братя са ви свили кабела, то можете да придобиете представа за изродщините, случващи се на малкия екран, сдобивайки се по избран от вас начин с DVD-то на пълнометражния филм JackAss. В него ще видите цялата банда и най-добрите им изпълнения от миналия сезон, включително електрошокиране на меките телесни части и трикчета на рампа в бебешка количка.

CALL OF DUTY
UNITED OFFENSIVE
EXPANSION PACK

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Activision
сайт	www.callofduty.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC



Със сигурност всеки познавач на 3D-екшъните вече потрива доволно ръце. И има защо. Заглавието, спечелило приза "Игра на годината" за 2003, получи дългоочакваното си продължение. Официалният експанжън на Call of Duty, озаглавен United Offensive, вече е в ръцете ни. "Обединената офанзива" отново ще ви отведе по фронтовете на Втората световна война, където ще изпитаме суровата реалност на този глобален конфликт. Продължението носи няколко много приятни изненади за любителите на шутъри от "първо лице", посветени на военна тематика.

Куп новости

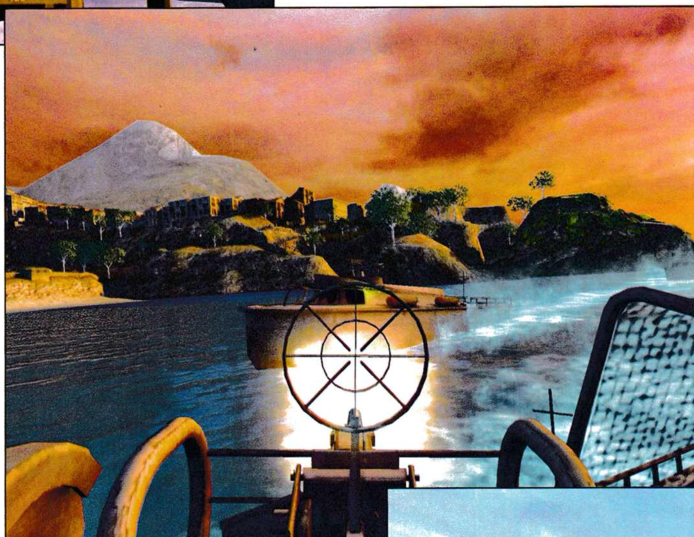
Култовият експанжън идва с куп новости от всякакво естество. Ще започна с факта, че издателите от Activision са поверили работата върху продължението на ново геймстудио – Gray Matter Interactive. Тези дизайнери добиха известност под друго име – Xatrix. В техния каталог попадат заглавия като Return to Castle Wolfenstein, Kingpin, Cyberia и други. Това блестящо родословие изглежда е убедило гигантите от Activision в потенциала на новия проект. И така той се появява с 13 напълно нови сингълплейър мисии, 11 мултиплейър карти, допълнителни оръжия, разширени възможности на

"Същността на войната не е да умреш за родината си, а да накараш другите копелета да умрат за своята..."

ген. Патън







героя, изцяло преработени атмосферни, пиротехнически ефекти и... със сигурност ще пропусна нещо.

Отново три сценария

Както в оригиналния Call of Duty, United Offensive е разделена на три основни кампании. Във всяка от тях ще имате възможността отново да погледнете ужасите на войната през очите на американски, британски и руски войник. Изключително много ме впечатли точното придържане към историческата достоверност. Ето защо между отделните части има тотални разлики в стратегическо и тактическо отношение. Например британската кампания се състои предимно от стелт мисии, в които извършвате диверсии в тила на врага. Американската е ориентирана към отбранителни сражения, в които трябва да удържите фашистите до идването на подкрепления, а Руската почти изцяло е нападателна.

Сега ще се спра по-изчерпателно на всяка една от тях.

Чевръстият янки

Започвате играта като сержант Райли от 101-ва въздушнопреносима дивизия. Действието се развива през зимата на 1944 година. На вашите плещи ще падне задачата да спрете настъплението на германците през Ардените.

Първата битка, в която ще участвате се води в гора в близост до Бастон. Още със старта на нивото невероятният динамизъм на сраженията ще ви спре дъха. Изкуственият интелект и способностите на вашите опоненти са подобрени чувствително. Вече немският войник е станал много по-трудна мишена. Ще се изненадате как враговете прекрасно използват естествените прикрития на бойното поле. Когато откриете огън по тях, веднага се хвърлят на земята или правят кълбо встрани, без да ви дадат втори шанс за точен изстрел. За стрелбата им само ще кажа, че всяко надзъртане извън окопа или зад ъгъла за повече от 4 секунди се наказва с headshot.

След като достатъчно похвалих нацистите, нека се върна към историята на сержант Райли. Главното, което ще ви се налага да правите по време на американската кампания, е да удържате ключови позиции като кръстопътища или замъци до идването на подкрепления под формата на танкове или авиация. Също така ще имате честта да отвоювате няколко града като – Бастон, Фо и Новил.

Тази част от играта предлага най-разнообразния геймплей. Задачите ви ще се сменят през няколко минути като няма да имате и миг спокойствие. Непрекъснато ще трябва да сменяте позицията си от левия на десния фланг и обратно според необходимостта. Постоянното движение създава неповторимо усещане за реализъм. При тези маневри ще трябва да запушвате пробойните в защитната линия на вашите войски, обикновено предизвикани от танкове или снайперисти.

В тези моменти ще се насладите на новите попълнения в арсенала ви. Става дума за базуката и най-вече за леката картечница Browning. Ще се сблъскате и с немския ѝ еквивалент MG 34 или MG 43. Единственото неудобство на тези оръжия е, че за да откриете огън с тях, трябва да ги разпънете, което става сравнително бавно. Но след като веднъж заемете позиция, настава истинска касапница. Приятна добавка е и полуавтоматичната германска карабина Gewehr 43, но лично аз предпочитам американската M1 Garand.

Не мога да не спомена също така какъв шок беше за мен първият ми сблъсък с фашист, снабден с огнехвъргачка. Той просто изпепели цялото отделение заедно с мен за секунди. Затова един съвет: застрелвайте ги веднага. Изтребвайте ги до крак.

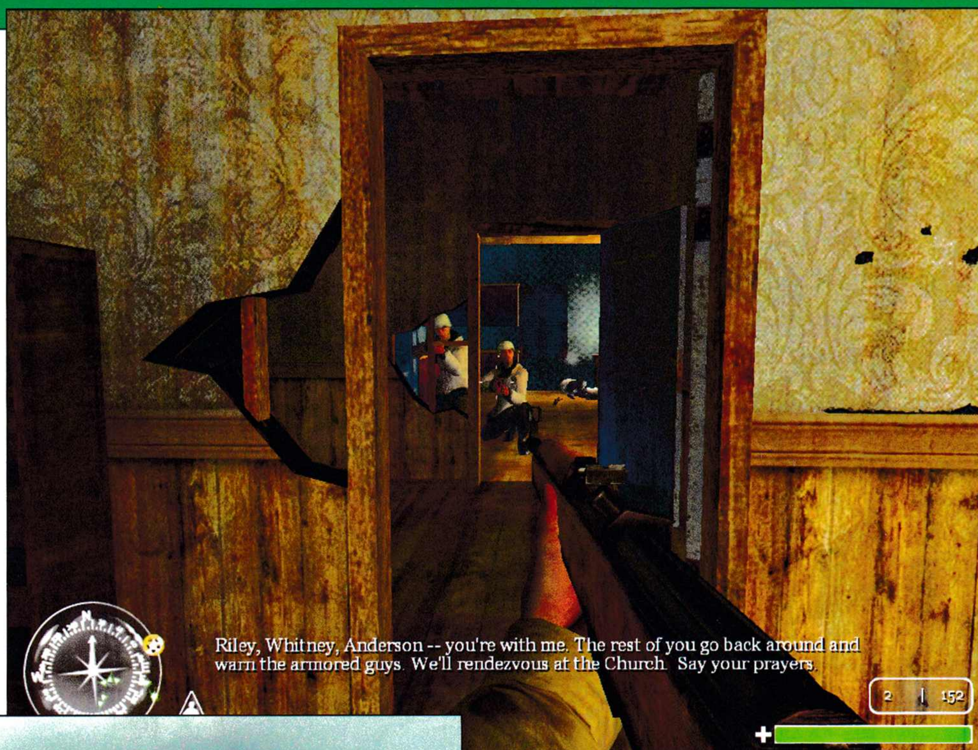
Британска предпазливост

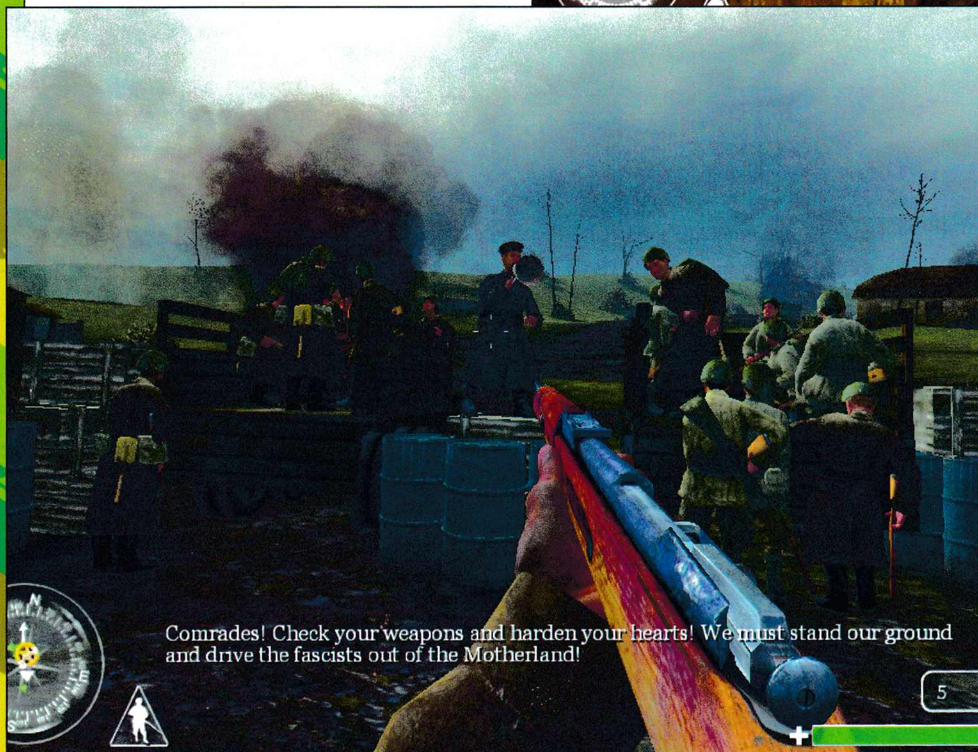
След като отблъснете нацистите под американски флаг, започва британската кампания. Нейният старт е най-впечатляващ. Ще се озовете на борда на бомбардировач B-17, приемайки самоличността на сержант Дойл. Вашият пост на самолета е в някое от картечните гнезда. Докато летите над Ламанша, ще можете да се насладите на една от най-прекрасните гледки, които съм виждал в подобна игра – огромна ескадрила от "Летящи крепости" на фона на феноменално красиви облаци. А когато стигнете сушата, под вас започват да се нижат нивя и горички. Мащабът и реалистичността са зашеметяващи.



Но тази идилия не продължава дълго. Целта на вашата мисия е индустриална зона, близо до Ротердам. С нейното приближаване започват и проблемите ви. Първо ще ви гърми зенитна артилерия, а след нея се появяват "Щуките". Тогава всичко ще зависи от вашите умения с картечницата. Не мога да ви опиша напрежението и възторга, които изпитвах, докато участвах в тази въздушна битка. Пикиращи изтребители, горящи бомбардировачи, грохот и тътен – зрелището е страхотно. Аз лично успях да сваля 19 броя ME 109.

След като пуснете бомбите си над завода, се случва най-лошото – свалят ви. За щастие имате парашут и успявате се приземите безпроблемно в клоните на едно дърво. Там ви намира майор Инграм. Заедно с него и холандските партизани ще извършите поредица от мащабни подривни акции, сред които особено добре се откроява взривяването на голям влаков мост. Следващата ви мисия под британски пагони е в навечерието на десанта в Сицилия. Задачата на вашия отряд е да обезвредите бреговата артилерия и да овладеете морския фар. Както и в Холандия, тук отново най-важната ви тактика ще бъде невидимото и безшумно придвижване. За целта ще имате на въоръжение Sten със заглушител. Ако искате да минете нивото, ще трябва да се научите да използвате за прикритие всичко от заобикалящата ви среда. Въпреки стелт характера на мисията, тя завършва с две запомнящи се битки. В първата се возите в коша на мотор, докато бягате от форта, а по пътя избивате яко фашисти. Второто сражение е морско. Докато се измъквате от острова на борда на военен катер, ще се стреляте с преследващите ви немски моторници. Естествено се измъквате на косъм...





Руски героизъм

Руската кампания определено е най-драматичната. Тук вие сте просто редник Юри, един от хилядите новобранци, стоварени от влаковете на самото бойно поле. Първите ви сражения ще са в окопите близо до село Понири. Под командването на сержант Антонов непрекъснато ще трябва да сменяте фланговете, за да удържите натиска на немската армия. За разлика от предишните две офанзиви, където обикновено престрелките се водят от известна дистанция, тук ще се насладите на предизвикателството да участвате в ожесточен близък бой, а на моменти – и в ръкопашен. Имате шанс да се проявите и като герой, но трябва да взривите с "лепкави бомби" приближаващите танкове Elephant.

След като отблъснете фашистите, идва ред на едно специално ниво. Става дума за прословутото танково сражение при Курск. В тази велика битка ще се включите на борда на руска верижна машина. Заедно с батальона си ще трябва да нанесете непоправими загуби на немската бронетехника. Със сигурност ще останете доволни от интензивните танкови сражения. Понякога ще сте заобиколен от вражески машини и само бързите ви реакции и помощта на другарите ви ще ви спасяват. Трябва много внимателно да преценявате траекторията на движещите се панцери, защото често няма да имате възможност за втори изстрел.

След разгрома на нацистките дивизии при Курск ви очаква една почетна мисия – освобождаването на град Харков. Това ниво е изпъстрено с класически улични битки. Докато прочиствате кварталите, непрекъснато ще се сблъсквате със замаскирани оръдия и картечници. Тук геймплеят изисква от вас едновременно да си отваряте очите на четири и да не изоставате от напредващите танкове. Ако оставите машините без поддръжка, те стават лесна плячка за немските базукари. Ето защо трябва да имате много точен мерник, за да се придвижвате с нужното темпо.

Обогатен мултиплейър

Последното допълнение към United Offensive са 11 нови мултиплейър карти. Освен разнообразен терен, те предлагат и три варианта на игра, които не присъстват в оригиналния Call of Duty. Това са Domination, Base assault и Capture the Flag. При първия трябва да контролирате 5 или 6 ключови зони на картата, за да победите. При следващия режим на игра, за да спечелите, се налага да взривите вражеската база. Третият е познат на всички ни – за да превземете някое знаме, трябва да го върнете в собственото си укрепление. Мрежовата игра дава възможност да се организират само танкови, както и смесени сражения.

За финал ще наблегна само, че тази геймка е задължителна за всеки. United Offensive е отлична комбинация между достойнствата на Battlefield 1942 и оригиналния Call of Duty. Удоволствието е гарантирано.

Димитър Трифонов – Димо



The Sims 2

Ето че за почитателите на The Sims големият ден настъпи – най-накрая втората част е вече факт. И най-радостното е, че Maxis удържаха на обещанията си – триизмерна среда, в която да играем с нашите виртуални кукли, наистина много нови взаимодействия с другите членове на общността, развит изкуствен интелект, допълнителни интериорни решения и какво ли още не. И под въздействие на всичко това просто не знам откъде да започна...

Уместно е, предполагам, със

самите герои и възможностите за тяхното моделиране

което може да се прави както при тяхното създаване, така и по време на самата игра. Цвят, дължина и форма на косата, оформяне на лицето с изключително детайлна настройка на челото, скулите, носа и прочие индивидуални белези. И това не е всичко. Можем да зададем цвят на кожата – негърче или бяло скандинавче да командваме, с добре поддържано тяло ли да е или да страда от затлъстяване, да носи ли очила и да има ли мустаци (в случай че е от мъжки пол). Жалко, че при преминаване от една възрастова група в друга няма възможност да избираме стила на обличане, както е при създаването на вашия персонаж. По подразбиране се наследява облеклото или на майката, или на бащата в зависимост от пола с възможност за минимални корекции, което на фона на първоначалния избор е нелепо.

Но на кого му пука всъщност за дизайна на симсовете, когато Maxis извеждат на преден план грижата не само за познатите от предишната част показатели (hunger, comfort, bladder, energy, fun, social, hygiene и environment), но и на две нови групи – Wants и Fears. Те усложняват и без това тежката грижа за дечицата ни, тъй като формират т.нар. Aspiration meter, показващ ни доколко симът се придържа към смисъла на жизнения си път. Той пък от своя страна може да бъде пет варианта – романтична натура (любовта е мотивиращата сила), човек на знанието (колкото повече умения, толкова по-добре), семейно ориентиран (грижата за близките и многодетието определят душевното състояние), печалбар (скъпите предмети в дома и заплащането са важни) и бохем (партита, приятели и бурни нощи). И като се комбинират всички тези фактори, вярвайте ми, се изправяте пред наистина сложната задача да направите живота на PC-тамагочитата си песен.

Запознатите с правилата на играта знаят, че уменията определят израстването в кариерата. Новото тук е, че тяхното формиране започва още в ранна детска възраст. От вас зависи да намерите време да научите детето си да говори и да му осигурите пъстри кубчета, с които да играе, защото способностите, които ще развие, ще са му от полза като седне на училищната скамейка. Защото няма нищо по-хубаво от това малкото момченце да носи шестици в къщи и така да радва мама и татко. Те, освен че ходят на работа, за да има с какво да купят последен модел компютър и да го вкарат в частно училище, водят и личен живот. Вечер, като си легнат под завивките, не само сънуват сладки сънища, но се отдават и на

плътски удоволствия

– WooHoo, както се наричат на симския език. Но подробностите остават, уви, само за тях. Играещият чува само фойерверките на финала и ако мама и татко наистина се обичат, се появява нов член на семейството, съчетал по генетичен път особеностите на родителите си. Точно като при истинските хора!

Сходна е ситуацията и с хронологичното преминаване от един жизнен цикъл в друг, познат ни от реалния живот. Пеленачето се превръща в дете, пораства-

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	4 CD
издател	Maxis / EA
сайт	http://thesims2.ea.com
хардуер	Pentium 2.0 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows XP/ME/98/2000, DirectX 9
платформа	PC



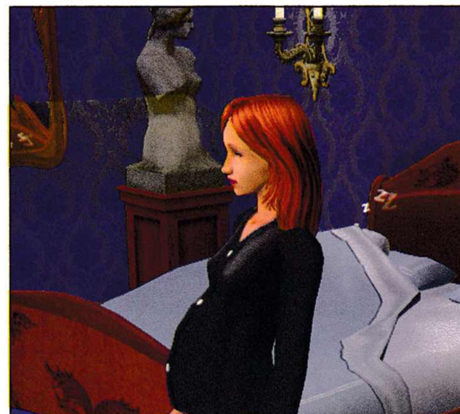
Какво от това, че Мигел е осиновен и е негърче. Той също има нужда от смяна на памперса – жест, който поражда приятелски настроения.



Компютърът е полезна вещ – за чат и игра, намиране на работа, пращане на мейл, дори и за писане на новели, развиващи креативността.


Любовната вана е идеалното място за WooHoo, а нежната целувка – първата стъпка.


Хуана се оказа палава съпруга. Един невинен флирт и вече нищо не е както преди.


Бременността не е шега – тялото и походката се променят, а нуждите от почивка растат.

що – в тийнейджър, който се превръща в зрял мъж или жена и след старостта неминуемо един ден се появява The Grim Ripper и отнася в отвъдното душата на виртуалното същество. А на близките оставя надгробен камък, на който да се молят за мир на праха за дядо Педро. Но нали сте Господ Бог в този свят – ето, че имате силата да отложите смъртта с помощта на еликсира на вечната младост. Чудодейната напитка с пари не се купува, тя е част от новия тип предмети, пряко свързани с нивото на Aspiration. Задоволяването на всяко възникнало желание носи определен брой точки, които се трупат, и с тях осигурявате специалните предмети, наречени aspiration rewards – за мен еликсирът си остана най-полезен, но той е и най-скъпият. Обаче който пие от него, връща времето назад и продължава към висините на кариерата, която е избрал. Ако пък не сте били достатъчно грижовни, сисмчетата ви ще ще изпадат често в депресии и ще имат по-малко дни на този свят.

След положените от разработчиците титанични усилия, действията в The Sims 2 се развиват в напълно триизмерна среда. Откъдето и да ги въртите

Виртуалните кукли са сякаш от плът и кръв

А като се приближите максимално към дадена повърхност, можете да сте повече от сигурни, че именно с мокет е постлан пода и че за закуска има палачинки със шоколад. "Какво ли ще ни предложи третата част след време", вече се питам, докато навирам нос в цветята, забравила, че нямат аромат – достоверността не само във визуално, но и в симулативно отношение е на ниво, което дори леко плаши. Приликата с нашия свят е наистина поразителна. Може да отделиш месеци от собствения си живот за изграждане на генерации виртуални същества, да станеш свидетел на предаване на белези по наследство, да разбереш как точно са се появили империите, защото след като първото поколение посвети живота си на материалните придобивки, на следващите им остава да развият собствения си потенциал, без да мислят непрекъснато за насъщния.

Такива мисли ми се въртяха в главата, докато гледах как куклите в спретнатата къщичка танцуват, смеят се, чатят със себеподобни, играят на електронни игри, медитират, изпитват ревност, любов или омраза. Освен това животът оставя отпечатъци в съзнанието им – те пазят спомена за първата целувка, за това, че са били болни и за мига, в който майка им е предала богу дух. На базата на спомените се формират и страховете им. Уви, все още нямат артикулирана реч, а симският език определено за мен не е от най-благозвучните. Има какво да се желае и от помощния персонал – прислужници, градинари, бавачки и прочие. Взаимодействията с тях са крайно ограничени и нямате власт да задавате тяхното поведение. И когато хигиенистката търка по два часа аквариума с рибките без да измие чиниите, няма какво да направите освен да я уволните и да се молите следващата да е по-съвестна или да осигурите финансова стабилност, за да може някой от членовете на семейството да се посвети на грижата за къщата.

Та такива ми ти работи

около The Sims 2. Мястото, с което разполагам тук не е достатъчно, за да ви разказвам още за преживелиците си в този изпипан почти до съвършенство симулативен свят. Но за финал ще споделя, че когато един от синовете в семейството – Емилио, за който старателно се грижех, пое по своя път, се почувствах странно. Сякаш част от мене си бе отишла. Не можех да му се обадя – поради недомислие, хората, които напускат къщата, нямат дори мобилен телефон. Можех само да чакам да мине покрай оградата, за да се видим.

Усещате ли, че ви говоря така, сякаш светът на The Sims 2 е част от реалността ми? А нима това не е и предназначението на един истински симулатор на човешко поведение? Преценете сами...

desi|re


Гейминг, и то на split screen, повдига настроението и носи удоволствие, когато телевизорът е плазмен и струва цяло състояние.


Няма по-добро начало за тинейджърската възраст от рожденното парти – с торта, балони и близки приятели. Дори и без празнични дрехи. :]



Битовите злополуки също присъстват в ежедневието. Малко невнимание при поправянето на съдомиялната машина и Лола едва оживя.

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

Вселената на Warhammer 40,000 безспорно е една от най-бруталните реалности, сътворявани някога от човешкото въображение. Този неин аспект обаче не бе подобаващо отразен в посветените ѝ компютърни игри. Не бе, поне до сега...



Представете си добре познатите ни приказни раси. Но нещо не е наред... Вместо лък ефлът държи в ръцете си лазерен снайпер. Оркът пък милва многоцевна тежка картечница и пуши пура, докато чака кораба, който ще го хвърли в нови сражения на една друга планета.

Добре дошли в едно далечно и мрачно бъдеще! Бъдеще, в което човешката империя се простира сред звездите, обединена под желязната воля на вечния император, почитан като бог... да бъде свято името му. Религиозният фанатизъм е начин на живот, ксенофобията – едва ли не част от почитаните велики догми. Ах, каква само идилия щеше да бъде, ако никой не оспорваше властта над империята.

Но има ги и силите на хаоса – проклети предатели обърнали гръб на богословията на императора. Те нямат капчица чест и винаги трябва да бъдат изкоренявани, за да не пръскат семената на злото и заблудата. Самото съществуване на демоничните им ритуали и тъмните им помисли скверни душата на праведника.

Друга, не по-маловажна заплаха, са мръсните извънземни, подтиквани само от жаждата си за кръв и сражения. Става дума за орките. Те може и да имат някаква изкривена представа какво е чест, но не знаят що е мир и пощада. Смъртоносна напаст представляват те и за доброто на поданиците на империята трябва да бъдат унищожени.

Да не пропускаме и Елдар – древна раса от арогантни същества, кръстосващи космоса с огромните си кораби и криещи се зад маската на авангардните си технологии. Макар рядко да търсят пряката конфронтация, те са страховит опонент. На бойното поле нямат задръжки и са винаги готови на подлост и коварство.

Вселената

на Warhammer 40000 е изпълнена и с множество други колоритни фракции, но те не са успели да намерят място в Dawn of War. Кампанията в играта, за съжаление, е само една. От нас се очаква да застанем на страната на Кървавите Гарвани – елитна част от Имперските космически пехотинци, и да спасим населението на планетата Татърас от кръвожадните оркски пълчища. Разбира се, впоследствие нещата се оказват доста по-сложни и заплетени. Завладяващата история и умопомрачителният геймплей няма да ви оставят време да си почине-

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Relic / THQ
сайт	www.dawnofwargame.com
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM, 1.8 GB HDD, 32 MB Video card, DirectX 9
платформа	PC

те, което ме подсеща за основния недостатък на кампанията: единадесетте мисии свършват твърде бързо, особено на нормалната степен на трудност. А ако искате да командвате другите три групировки, ще можете да го направите само в единични битки и мултиплейър.

Dawn of War идеално се справя със задачата да ни потопи в бруталната атмосфера на Warhammer 40000, хвърляйки ни в задъхани, свирепи, безпощадни и кървави битки. Геймплеят определено ще се понрави на по-агресивните играчи, защото в него се набляга най-вече върху микромениджмънта на единиците и бързото завладяване на ключови позиции на бойното поле.

За изграждане на база и боеспособна армия ще ползвате

два ресурса

Единият е енергия, която си произвеждате сами с построените от вас генератори. Другият е "requisition" – печелите го с времето на базата на всяка стратегическа позиция, която държите във ваше владение. Друг обект на евентуално желание са разпръснатите по картата реликви. Ще ви е необходим контрол над поне една от тях, ако искате да вкарате в сражението суперединицата на расата си.

С всяка от страните в конфликта се играе по доста различен начин. Орките примерно разчитат на численост, груба сила и фронтална атака, премазвайки с връхлитаща маса тела всичко по пътя си. Елдар, от друга страна, пък разполагат с множество специални умения, използват телепортация на поразия и са по-подходящи за изпълнения в стил "удряй-и-бягай".

Тежката бойна техника – в лицето на танкове, бронетранспортьори, ходещи роботи и тем подобни – се командва като в повечето познати ни реалновремеви стратегии. С пехотата обаче положението е малко по-различно. Направлявате отряди от по няколко индивида. Губите поделението чак при гибелта на всичките му членове, а и можете да го подсилвате до известна степен с допълнителни подкрепления. Към някои отряди е възможно да добавяте специални единици, като например командири, и/или да ги екипирате с различни типове оръжия от сорта на огнемети, тежки картечници, плазмени пушки и енергийни мечове. Пехотата има и показател за морал. Възможно е да се паникьоса и разбяга на посоки, ако се окаже под продължителен обстрел или се изправи пред лицето на многократно превъзхождащ враг. Разбира се, наличието на командир в частта спомага тоса да стане доста по-трудно.

Геймплеят

Първо строите лагера си. Разпращате скаути. Конвертирате ключови позиции и ги укрепявате. Изобретявате технологии и изграждате армията си. Слагате и минно поле тук-там. Търсите места, подходящи за засада, и разполагате там някои от своите части. Напредвате внимателно, пращайки напред промъкващите се разузнавачи, но гледате да не се бавите много, защото врагът също не спи. Това описание обаче е само малка част от нещата и изобщо не може да предаде емоцията на битката.

Графиката на Dawn of War е до голяма степен отговорна за невероятната атмосфера, в която се потапяме. На моменти зрелището просто засенчва всичко друго, виждано досега. Зашеметяващите експлозии, летящите във въздуха тела, гледката на Dreadnought, вдигащ в желязната си длан клет орк и разпръскващ го под формата на дъжд от кръв върху всичко наоколо. Единиците изглеждат добре, дори и когато решите да им залепите камерата за носа. А начинът, по който се движат и сражават... Просто от Relic са се надминали.

Звуците са отлични, музиката – не чак толкова. Има няколко доста добри парчета, останалото просто ще се лее покрай вас, без изобщо да го забелязвате. Репликите на орките са превъзходно озвучени. До такава степен, че останалите раси звучат малко посредствено. Друг недостатък е, че някои изказвания са просто прекалено дълги и почват да дразнят, когато ги чуете за N-ти път. Е, има и няколко просто уникални изпълнения, които безотказно всеки път ще ви карат да потръпвате от кеф. Като например репликата "Beware the alien, the mutant, the heretic!" на имперския форс-командър.

Мултиплейърът обаче безспорно е най-якият аспект на играта. Ако имате възможност да го пробвате, грехота ще е да не го направите. Сам по себе си Dawn of War може и да не е нищо революционно, но като изживяване и атмосфера е неповторима. От всички досегашни опити същността на Warhammer вселената да се пренесе на компютърния екран, това е неоспоримо най-сполучливият.

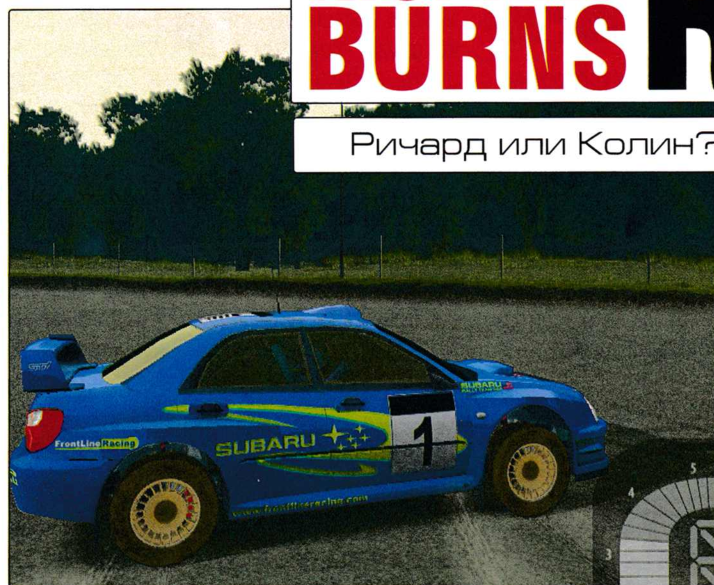
Борис Цветков





RICHARD BURNS RALLY

Ричард или Колин? Това е днес въпросът





Май стана доста модерно да си имаш игра с името ти в заглавието. Освен че е добра имиджова политика и реклама, фирмата, която продуцира въпросната геймка, също намазва. Тя продава няколко (хиляди) допълнителни копия на феновете, купили си я, само заради присъствието на идола им. След Тони, Колин, Тайгър и още няколко известни и не чак толкова известни спортисти, рали-шампионът Ричард Бърнс също се сдоби с рейсър, посветен на него. А най-хубавото около въпросния тип е, че самият състезател ще е в кабинката ви. Той ще ви дава полезни съветчета как да карате, провеждайки ви един кратък тренировъчен курс и ще поеме ролята на навигатор по време на състезанията.

Тунели

Един от проблемите на рейсинг жанра е т. нар "тунелен ефект". Не, няма се предвид разходки из метрото, а обстоятелството, че всъщност карате в тунел и всичко около вас е просто "рисунка" върху стената. Нямаш чувство за свобода, а е най-малкото странно да почувстваш клаустрофобия в рейсър. Естествено, има и изключения от правилото – двете серии на TOCA например, но в повечето случаи програмистите не си правят труда.

Но да оставим настрана душевните болежки относно желанието ни да пърпорим по полянките, вместо да си седим на пистата. Номерът при тунелния ефект е да се забелязва минимално, да не дразни и да не оказва голямо влияние на геймплея. В случая с ралито на Ричард е точно обратното – тук е толкова силно изразен, че понякога ви идва да захвърлите клавиатурата. Често се случва да изхвърчите от пистата, да се насочите към близката горичка и да се треснете с всичка сила в невидима стена на около 15 метра от нея! С други думи – и най-малката грешка може да ви извади от пътя, но играта не ебава, че сте добър шофьор и можете да се върнете сами на него, затова автоматично извиква хайка зяпачи, които да ви упътят към правилния коловоз. А както сами се досещате, цялата процедура, пък била и ташаклийски изпълнена (трима души пренасят шибания ми автомобил, яко са папкали спанак сигурно), ви коства така ценното за победата време.

Трите режима

на игра са стандартните. Бързо състезание, шампионат и предизвикателството на Ричи. В първия си избирате кола, писта, бла-бла-бла. Колкото повече победи трупате в останалите режими, толкова повече коли и трасета ще отключ-

RACER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 DVD
издател	Warthog/SCI
сайт	www.richardburnsrally.com
хардуер	Pentium 1.6 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, PS2, XBox

вате и съответно изборът ви ще е по-богат. Във втория тип съревнование започвате околосветска обиколка (за малко повече от 90 дни и без балон – жалко), изправяйки се срещу опоненти от всеки един континент. Тук е доста забавно. Това е и основното ви сингълплейър преживяване. Ако можете да минете последната писта за 2.12 минути (личен рекорд), ще черпя първия от вас една бира – само изпратете автентичен скрийншот, доказващ постижението ви, на мейла на редакцията. В челинджа на Ричи ще се състезавате на подбран брой писти, в които ще трябва да биете реалните (copy/paste от миналия сезон) му постижения.

С това се изчерпват режимите на игра, но по мое мнение е намерен точно перфектният им брой. По-голяма цифра от състезания и купи би довела до леко разводняване на общия геймплей (пример – пак TOCA).

С дизел в сърцето и с кал в ушите

Наистина, калта в тази игра е адски много. Лепи се навсякъде и като че ли разбирам защо профи-драйвърите постоянно са със затворени прозорци. Дори и в случаите, когато навигаторът е преял с боб, царевица и много мляко предната вечер. Човекът до пилота е доста важен за успеха ви, тъй като играта е сериозно трудна. Освен че постоянно дудне къде е завоят и в каква посока е, дори ви подсказва с каква скорост е хубаво да го вземете. Най-добре е да го слушате, иначе ще прекарвате повече време в лехичките, отколкото на пистата. Ако сте свикнали с Need for Speed, ще имате доста проблеми, докато схванете физичния модел, който просто е реалистичен – пробвайте да вземете завоя на Орлов мост със 120 км/ч – просто няма да стане. Така е и тук.

Почти всички коли са 4WD и с издути на макс конски сили, което означава бързо ускорение и лесна загуба на контрол над управлението. Дори и да имате опит в жанра, ще ви трябва известна тренировка. Така че, за да влезете в което и да е от състезанията, ще трябва да изкарате задължителна шофьорска скорост при чичко Бърнс. Там в кратце ще ви се обясни как да влизате в завой, как да ускорявате и спирате и т.н.

Но многото реализъм налага и друго почти задължително условие – да си имате в къщи волан. По желание – и педали. Само с тях ще можете да поддържате постоянна скорост, да давате и отнемате от газта, когато и както трябва. С клавиатурата всичко е леко насечено и управлението се превръща в ускорителни подскоци и отсечени корекции на курса, правещи колата ви някакво турбо кенгуру.

Тунинг

Не признавам рали симулации, в които не мога да си прекарам с кеф поне петнайсет минути в гаража, бърникайки и размествайки чарковете на своето возило. Отново правейки сравнение с Need for Speed, тук е просто раят на мотоманиаците.

Първоначалното ми впечатление беше, че ми трябва диплома за автомонтьор, за да си настроя возилото като хората. Започвате от едва ли не тривиалните наместванияна окачването, скоростната кутия и гумите, можете да продължите с ъгъла на изкривяване на последните при завой, "твърдостта" на спирачките, "рязкостта" на волана и подаваната газ. В зависимост от желанията ви колата може да се превърне в тежък и летаргичен мамут, отговарящ на всяка ваша команда с известно закъснение, но стабилно стоящ на пътя, или в лек и пъргав комар, ускоряващ като луд на прави отсечки, но заплашен от нахълтване в горичката при всяко трепване на пръстите ви. Като сумираме богатия избор от настройки с броя на колите (а всяка от тях си се държи по различен и уникален начин), коефицентът на преиграваемост доста се покачва. Тук няма перфектна кола, която да е най-скъпа и най-добре държаща се на пътя. Всички са различни и се нагаждат според вкуса ви.

Автопаркът е доста богат, но и прекалено стандартен, за да подлежи на по-обширна дискусия. Воден от национализъм, джитках с Mitzubishi EVO VII, надявайки се, че нашия отбор някой ден ще кара на същите писти, но не само заседнал пред монитора. Другата кола, легнала ми на сърцето, е Subaru Impreza-та, но и тук изборът за всеки един от вас е доста голям.

На финал – графиката

Просто няма друг такъв рейсър. Околната среда е жива – дървенца, тревички – клати се, ебаси как се клати! Всеки един стрък, всяко едно листенце си е там, нарисувано поотделно. В същото време, в зависимост от района и метеорологичните условия, над вас прелитат крехки снежни кристалчета или тежки водни капки цопкат върху предното стъкло. Вятърът нежно полюшва растителността или образува малки снежни вихърчета. Последното не само че оказва сериозно влияние и върху геймплея (на разкашкания път управлението става мазало, със същия успех можете и да пуснете волана) но и върху визията на пътя. Калта хвърчи навсякъде, полепва се по колата, а готското е, че го прави в реално време, а не под формата на смяна на скинове за колата (10 модела за "Калност", например).

Моделът за визуализация на пораженията по колата също е меко казано добър – от леко олющване до външен вид, подобен на някоя от таратайките в автоморга. Броните падат първи, следват стъклата, а с един прост експеримент можете да откриете всички зони за демидж – просто си намерете дърво. Готино е направена и публиката – истински, триизмерни хора, мотащи се и прибягващи около и през трасето. Освен това могат да се газят, което винаги е било фън.

На въпроса "Ричард или Колин?", отговарям – и двамата. Според мен RBR е доста по-реалистично, и предлагащо по-богат избор от писти рали. Освен това държи и първенството по графично изпълнение.

Георги Панайотов

"...Аня ми каза, че народът й заключва спомените си в сфери, за да могат семействата им да ги посещават в Света на сънищата..."

MYST IV REVELATION

Куестовете, които са създадени с много въображение и оригиналност, не са чак толкова малко, колкото ни идват наум в първия момент. Истински ценното в Myst IV: Revelation е, че въображаемите светове, пресъздадени в тази игра, за пръв път прекрачват границата между това да си останат реални само в съзнанието ни и това действително да бъдат пресъздадени автентично на монитора. Време е и вие да се запознаете и със самите тях...

Tomahna – Свят на хармония, домашен уют, топлина и меки цветове. Клоните леко се полюшват, галени от лек ветрец. Прелитат пъстри птички. След изчезването на Yeesha мястото е потопено в мека лунна светлина. Присъства тъга и мистериозност, но топлината все още не е напуснала това място. То сякаш винаги ще олицетворява семейните ценности и единство.

Spire – Скован от страх, омраза и мрак, неприветлив злокобен свят. Само крехкото бледо студено сияние на зелените кристали разкъсва тъмнината туктам, но само за да вледени кръвта във вените на живите твари още повече. Погълнати от безкрайно тъмно небе, се извисяват острите назъбени руини на замък от сив камък. Това е бил затворът на един от двамата братя на Yeesha, които са заключени в два отделни свята, защото са унищожили магическите книги на баща си Atrus (един от последните представители на расата D'ni, владеещ изкуството да създава връзки към различни причудливи вселени посредством книгите си). Всъщност той прекарвал повече време със своите томове, отколкото със синовете си...

Изключително ми хареса фактът, че тук в един мрачен кът можете да видите създадени от кристал фигури на семейството на затворника, които удивително напомнят семейния портрет над камината в света Tomahna. Сякаш изкривеното съзнание на заточеника все още е запазило копнежа за този така галечен уют и топлина. Копнежът, който преди години оставя зловещ отпечатък в историята му и става причина за нерадостната му съдба.

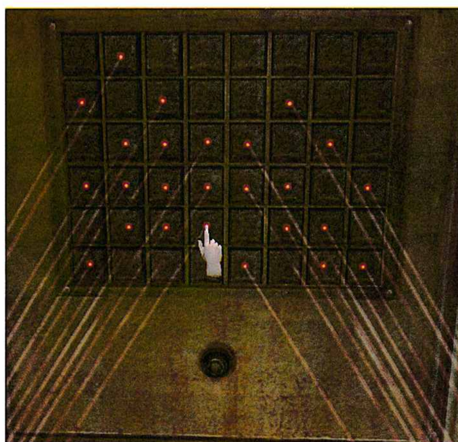
Haven – Това е пустош, разлагаща се бавно в задушаващия морски въздух, пълен с малки песъчинки. На брега, точно на границата между пенливата вода и парещия пясък, две впечатляващи фигури са прекрачили друга граница – между живота и смъртта. От тях са останали само два скелета: на пречупен на две гигантски кораб и на морското чудовище, което го е превърнало в купчина стърготини. Вятърът тук е силен. Едва не изтръгва растенията, които са сграбчили земята с корените си с надеждата да оцелеят и да не се оставят на течението да ги тегли в болезнения си вихър.

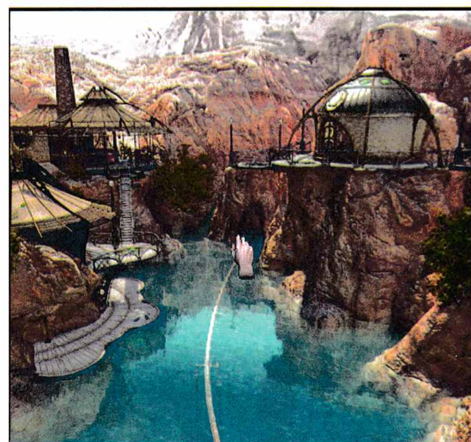
Но този остров има да предложи много повече. Отвъд скалната пустош се крие преливаща от живот джунгла, в която бродят странни създания, подобни на праисторическите. Те са изпълнени с любопитство, а някои – и с апетит спрямо вашата скромна персона. Това е бил затворът на втория брат.

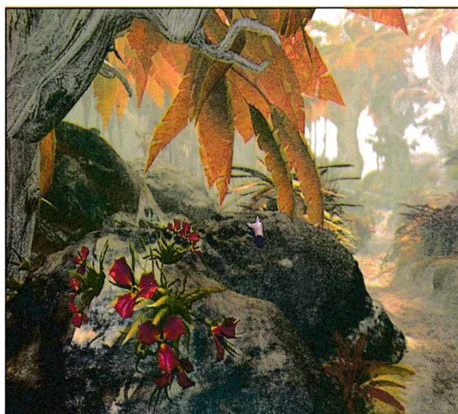
Но братята вече не обитават тези светове. Сега те са на свобода. А малката им сестра е изчезнала. Пригответе се за разтърсваща семейна драма.

Serenia – Тук цари спокойствие, красота и духовна извисеност. Вековните дървета са покрити с неузнаваеми плетеници и символи. От клоните се спускат нишки, обсипани с мек пух, наподобяващ снежинки, който бавно се рее, за да докосне земята. Безкрайна плетеница от бял камък, кристални поточета и дървени мостчета разкрива пред вас лабиринт, разположен на различни нива, изпълнени със зеленина и интересна природа. Във въздуха танцуват малки мехурчета, а по земята цъфтят цветя, плачещи с огнени сълзи. Това е светът на сънищата, който малкото момиче Yeesha посещава, преди да изчезне.

Надявам се все още четете това след





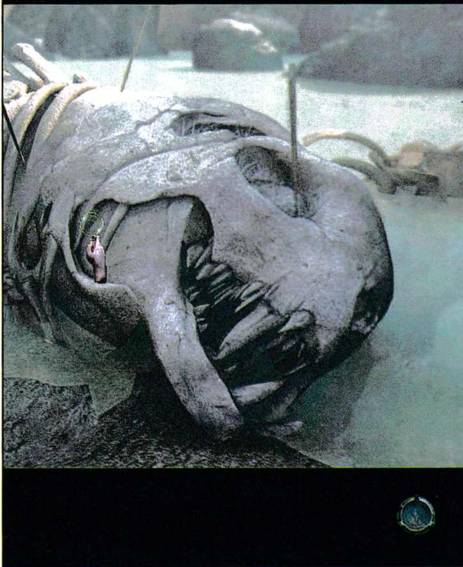


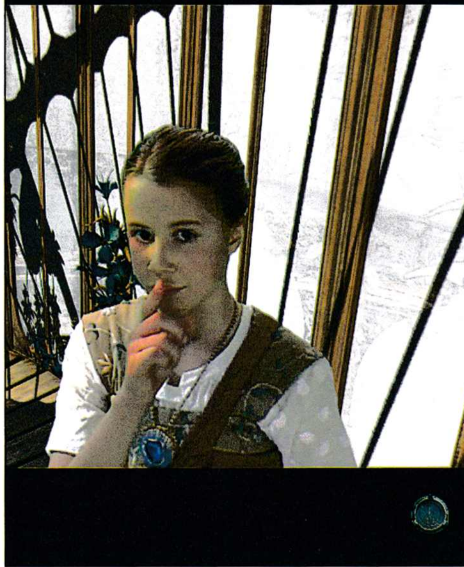


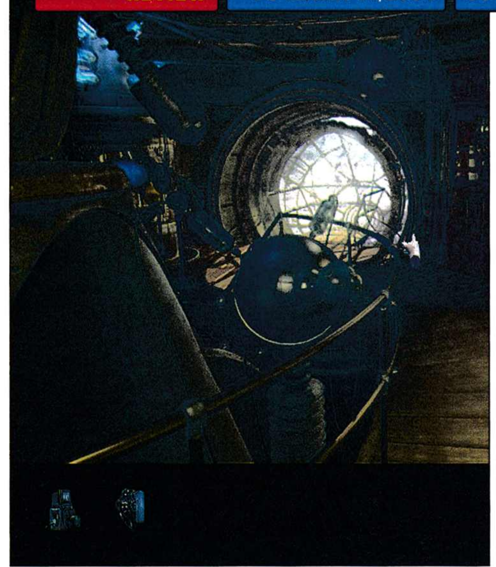
QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Cyan Worlds / UbiSoft
сайт	http://www.mystrevelation.com/
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, MAC

2 DVD







моето не особено кратко представяне на световете. Но те са наистина изумително красиви и просто не се сдържах да ви опиша първо тях... И като във всяка приказка, подвизите се награждават. И ако още сте с нас, ще научите повече подробности за геймплея и самата игра.

Съжалявам, но красивите принцеси се изчерпаха... ;)

Забележителен е начинът на управление в тази игра. Курсорът ви (може да бъде лява или дясна ръка в зависимост от вашия избор) се използва не само, за да кликате. Когато дърпате ръчка, премествате предмет, или вършите каквото и да е движение, различно от натискане на бутон, трябва да натиснете клавиша на мишката и да завлачите курсора. Това допринася за реализма и придава много приятен облик на играта.

Автентичността на Myst IV лъха от всеки един детайл. От факта, че камерата ви размазва предметите, върху които не е фокусирана и изостря контраста на тези, които са непосредствено пред очите ви. Тя умело мести фокуса непрекъснато дотолкова, че перфектните триизмерни пейзажи се комбинират идеално с образите на истински актьори. А пък където и да кликнете с курсора, се възпроизвежда реалистичен звук, който подсказва върху каква повърхност сте почукали. Перфекционизмът на тази игра е в детайлите. Когато например отворите едно чекмедже, макарата в него леко се търкулва от движението. Клоните, полюшвани от вятъра, птиците, които кацат и чистят перата си – всяка подробност е изпипана просто перфектно. Добавени са дори и неща, които можете да разглеждате просто като допълнение към реализма и всеобхватността на световете, без да са от значение за прогреса ви в играта.

Пъзелите

В Myst IV също са на ниво. И то на едно доста високо ниво на трудност. Определям това като плюс дори и за не толкова рутинираните куестаджии, защото създателите все пак са се погрижили да не се лутате безцелно. Има вградена система за помощ със загадките, която много хитро е разделена на 3 нива, включващи и карта на местността. Всяко от тях ви дава достъп до допълнителни подсказки, водещи към решението. Ако пък нямате нужда от такава помощ, можете спокойно да се насладите на загадките и като си ги решите самостоятелно.

Малко ме подразни фактът, че един от пъзелите, разположени в първия свят (този с лампите). Би трябвало да може да бъде решен още в началото, но дори и когато направите всичко, следвайки инструкциите от една бележка, нищо не се случва, докато не дойде правилният момент. И чак тогава – Voila! Всичко се случва, както пишеше в бележката. Логически погледнато, това е пълна глупост... Реално погледнато обаче е важно за историята на играта и макар малко объркващо, е обстоятелство, което лесно преживях.

Към графата с пъзелите е важно да спомена, че се сдобивате и с един медальон, който ви показва спомените, "заключени" на различни места. Много интересен предмет, който напомня малко на очилата в Darkfall 2 – винаги съм си падала по такива неща. Чрез него разбирате много от историята, което е полезно, тъй като и без това диалозите, които ще проведете в играта, са малко. Имаме и друг важен предмет – камерата. С нейна помощ можете да снимате различни следи, които впоследствие ви помагат при решаването на пъзелите.

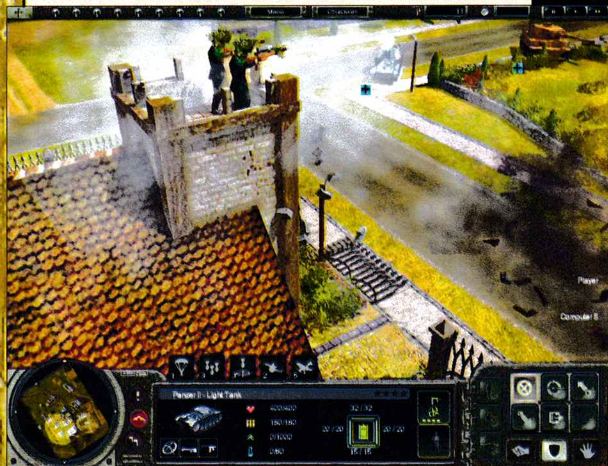
Но всичко това си има цена и то немалка заглавието излиза на две DVD-та и изисква минимум 3,5 GB за инсталация. Препоръчително е да му отделите 8 GB, за да не чегъртате постоянно по дисковете. Моят съвет е: направете го.

Лили Стоилова

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

Вероятно в момента си мислите, че сега ще кажа нещо от рода на: "Напоследък има стотици игри за Втората световна война, тия хора – разработчиците, няма ли да се спрат!". Но няма да го кажа :) Лично аз харесвам темата за WW2 и мисля, че ние, геймърите, можем само да спечелим от разнообразието на игри, посветени на най-мащабното военно противопоставяне в историята на вида Хомо Човекус.







Ще се видим в Берлин!

Историята на играта е свързана с (естествено) хода на Втората световна. Но на нейния фон е разказана и съдбата на трима офицери от двете страни на барикадата – германец, руснак и американец. В първата кампания, немската, попадате в ролята на Ханс фон Грьобел – млад командир на танкова рота. Ще трябва да му помогнете да преживее ужаса на една война, която за Германия започва почти като разходка в парка и – както знаете – завършва трагично. Ще го съпроводите от Полша, през Франция, Югославия и гръцките острови, ще се запознаете с брат му Курт и накрая ще трябва да го измъкнете от самия Ад, наречен Сталинград. Може би защото играта е правена от германци, немската армия в тази кампания е представена доста човешки: това не са злите нацисти, с които сме свикнали да се разправяме в други заглавия. Всъщност никъде

няма да видите и една свастика...

В руската кампания влизате под кожата на Александър Владимиров. Отначало той трябва да освободи родното си градче от германците, а после – и да поведе поверената му войскова част по дългия път към леговището на звяра – Берлин. В последната, американска кампания поемате контрол над Джефри Уилсън и ръководите неговите действия по време на прословутия D-Day – десанта в Нормандия и последвалите събития.

Мисиите са доста разнообразни и включват дори задачи, които не са присъщи на един командир на танкове – например парашутни десанти с цел завладяване на противникови летища или залавяне на укриващ се партизански водач. Изпълнението на всеки objective ви носи определен брой от така наречените Prestige точки. С тях в началото на всяка следваща мисия си купувате бойна техника, пехота, артилерийски оръдия или камиони. Последните са много важни – те дърпат оръдията, превозват пехотата, снабдяват танковете с амуниции или ги ремонтират. На практика без тях сте загубени. Самият начин на ремонт или снабдяване е много забавен – от камиона изскачат зъбчати колела и в стройна редичка се насочват към повредената машина :)

Тъй като юнитите ви трупат опит и с течение на времето стават все по-смъртоносни, най-добре е да ги пазите. Когато в щабквартирата се появят нови модели танкове, за предпочитане е да сменяте старите, отколкото да купувате нови, защото екипажът винаги експириънс, а не машината. Отделно в мисиите има и секрет-

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	Stormregion/CDV
сайт	http://www.panzers.com
хардуер	Pentium 750 MHz, 256 MB RAM, T&L Video Card, Windows All, DirectX 9
платформа	PC



ни задачи, които не са предварително указани, но ако се изпълнят, дават още точки престиж и – следователно – по-голяма армия. Е, ако не сте особено добър стратег, получават се и смешни ситуации от рода на това да нападаме Прага с два танка и едно оръдие, тъй като престижът не ви достига за повече. :)

За да улесните живота си на фронта, можете да извикате и въздушна подкрепа. Тя идва под формата на изтребители-бомбардировачи (задавате цел и след секунди се появява самолет, който превръща в скрап и най-бронираните танкове), тежки бомбардировачи (на които им трябва време, за да стигнат до целта), разузнавателен самолет или парашутисти. Можете и да поискате масиран удар от корабна артилерия извън игралната карта. Общо взето авиацията има по-скоро пасивна роля – на теория самолет може да бъде свален, но на практика се случва много рядко.

О, да, след успешни мисии печелите и медали. Може и да звучи много яко да си носител на Железния кръст или да си "Герой на Съветския Съюз", но на практика няма никакво значение за играта.

Achtung, Panzer!

По думите на авторите присъстват над 50 вида машини. Всяка от тях е придружена с кратка информация, както и любопитни факти около създаването и експлоатацията ѝ. Сухарските данни за големината на предното задвижващо колело и тежестта на лявата горна броня са пропуснати. :) Танковете обикновено са с по-слаба броня от задната страна и по-силна – отпред. Проблемът при тях е, че колкото по-голяма разрушителна сила имат, толкова по-малко боеприпаси могат да носят и се налага постоянно да бъдат снабдявани с нови. Пехотата пък може да бъде оборудвана с различни приспособления, които да увеличат ефективността ѝ – например гранати, мини, десантни лодки или минотърсачи. Също може да изберете позицията на войниците – прави, клекнали или пълзящи (така са невидими, освен ако боец на противника не се приближи много до тях).

И точно тук се откроява един голям недостатък на играта – пехотинците са (почти) безполезни! Дори напълно снабдени с джунджурийки, те пак на практика са неприложими, при положение че трудно могат да навредят на танк. За сметка на това Панцерите имат по няколко картечници. Някои кашици все пак могат сериозно да ви вгорчат живота, например миномметчиците, базукарите или войниците с огнехвъргачки, които загряват машината и след известно време екипажът е принуден да я напусне – така можете да си спечелите безплатен танк :). Вярно, че войниците могат да се крият и в сгради, но пак не си струва – ако сте изправен пред избора да си вземете един Т-34 или три rifleman-а, силно ви препоръчвам да изберете първото. Военноморски флот в играта за жалост няма.

Command & Conquer can resign!

Това са думи на колегите от PC Action. И, наистина, Codename: Panzers е зашеметяваща в графично отношение! Става дума за 3300 полигона на войник! По време на мисия понякога има кратки филмчета, направени с енджина на играта, които просто трябва да се видят. Участниците в тях са толкова детайлни, че човек може да си помисли, че гледа брифинг в някой екшън от "първо лице" Малък недостатък е, че картината леко се размазва, когато отдалечите камерата от игралното поле. Въпреки всичко това Codename: Panzers Phase One никак не е тежка. Дори PC от среден клас ще ви е напълно достатъчно, за да я подкарате и играете нормално.

В звуково отношение има какво още да се желае – шумът на моторите на танковете е изнервящ, особено ако си го слушал половин час. За сметка на това обаче репликите на пехотата са доста добри – всяка страна говори на собствения си език, абе въобще ear-candy. Не мога да кажа същото за музиката, която е толкова стандартна (имах чувството, че съм я слушал в още поне пет игри за Втората световна), че чак е неприятна.

Яко е също така, че игралното поле е напълно разрушимо – дърветата падат под веригите на танковете, сгради минават под ножа на въздушните бомбардировки, а познайте каква беше изненадата ми, когато един от войниците ми хвърли граната по танк, застанал близо до варели и от взрива те се разпиляха!

Пантфайндингът на играта обаче е шит. Голям, при това. Три танка да се бутат насред поле и да не могат да се разминат – е какво е това!

О, да, играта има и мултиплейър!

Макар че сигурно вече ви е дошло до гуша от игри за WW2, силно ви препоръчвам тази! Едва ли ще стане популярна, колкото мегахит от серията C&C на EA, но със сигурност не трябва да бъде пренебрегвана, само защото е "една от многото". Някои твърдят, че играта в някаква степен била аркадна, но на мен това не ми пречи. С отличната си графика и приятния геймплей тя ще се хареса на всеки стратег с афинитет към военните джитки.

И се гответе за Phase Two!

Пламен Димитров

Точно така трябва да започва денят на един зъл гений. Първо с обилна закуска, после бърз преглед на печата и малко по-обстоен преглед на съдържанието под полата на секретарката. Хрупайки "зли" бисквитки ("Evil Cracker Delights") и посръбвайки от кафето, се запътвате към офиса си. Какво да свършим днес? Може би един хубав обир в Америка? Не-е, там валутата е гадна и необезпечена. А може би отвличане в Ходнурас? Между другото май е крайно време да се построи втора казарма, говедата станаха доста на острова. Мрънкайки под носа си поредния план, влизате в Контролната стая. Май ще се завладява светът... Мдам – точно това ще е. Какво да се прави – не е леко да си вманиачен мегаломан.



Колко зъл можеш да бъдеш?

EVIL GENIUS

Тропико?

Има една поредица игри, които трудно можеш да вкараш в релсите на точно определен жанр. Такива са Tropico и Dungeon Keeper например. Не пасват напълно нито в графата симове, нито пък към все по-набъбващия отрасъл на тайкуните. Хубавото им е, че са все още нестандартни и новаторски, което донякъде се дължи на не съвсем добре центрираната геймконцепция. Но това, което им помага да изплават от блатото на монотонността и скуката, е хуморът, вложен от авторите. Може би по-младите от вас не си спомнят харизматичната особа на демона Хорни (всеки да му разбира името както си иска), но, метафорично казано, именно той създаде атмосферата на цинизъм и интерес в Dungeon Keeper.

Първи стъпки към глобалната доминация

Както споменах вече, целта ви в геймката е да завладеете света. Естествено, това няма да стане от само себе си. Затова първо ще трябва да си изберете архизлодей. Типажите са три и всеки се различава не само по външен вид, но и по глобални умения. Дебелият финансов магнат е спец в технологичното развитие. Червенокосата мадама има много силно влияние над подопечните си, а мистичният китаец е изградил връзки с правителствата по целия свят.

Освен със злодея ще разполагате с няколко помощници – първоначално един, а по-късно броят им ще се увеличи. Те са полезни не само с бойните си умения, но и със своите статистики на световната карта, където също могат да помагат за изпълнението на плановете ви.

Следващото ниво в пирамидата на организацията са слугите ви. Цяла сюрия шматкащи се насам-натам работници, пристегнати в жълти комбинезончета. Те изпълняват всички поставени им задачи, без да са добри в нищо друго, освен в строенето на сгради и коридори. Нямате пряк контрол над тях, но изкуственият им интелект е на доста добро ниво и не ги оставя безпризорни прекалено често.

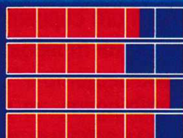
В хода на играта ще можете да отвличате различни особи от световната карта, а след разпита им да получавате нов тип единица. След като се сдобиете с нея и разполагате с нужното оборудване, тя може да обучи работник на професията си. Имате три основни типа персонал – боен, научен и обслужващ.

Самото строене е доста лесно. На острова ви има затихнал вулкан -

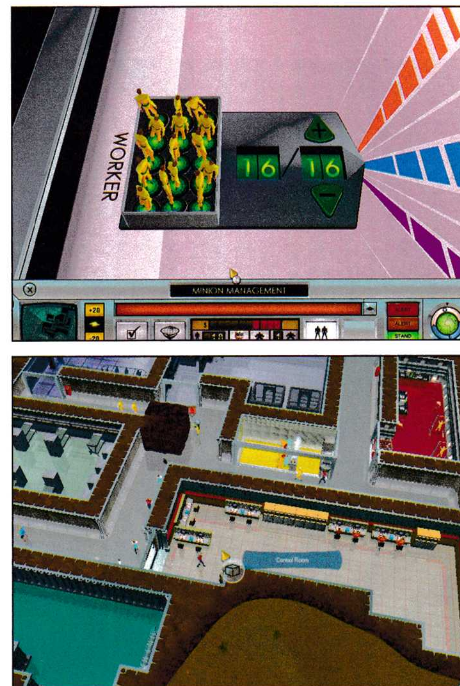
перфектно местенце за една зла империя

разположена в недрата му. Прокарвайки коридори все по-навътре във вътрешността му, ще го оборудвате с помещения, нужни ви за постигането на различни цели. Това, с което ще трябва да се съобразявате, са наличното пространство (нищо не ви пречи да построите една огро-о-омна зала, но няма да има много смисъл в това), конкретните ви нужди и капиталът, с който разполагате. С разпита на нови заложници или крадейки планове на различни архитекти, ще получавате достъп до по-нови структури. Не всички от тях са предвидени за поставяне под вулкана. Някои можете да съградите само и единствено на повърхността.

По бреговете на острова бродят агенти от различни антитерористични фракции и туристи. Докато първите е най-добре да отстраните веднага, щом надушат леговището ви, то вторите са предимно досадна гмеж, която, уви, ако бъде стресната много ("Аз съм плик с тяло – БУУУ! Трепери!"), ще привлече вниманието на куките върху вас. За да държите зяпачите настрани от делата си, най-добре е да натъпчете нахилените им като тикви лица в едно хотелче, да си го оборудвате с казина и прочее шукарите-

SIM/TYCOON	
графика	
звук	
геймплей	
общо	 2 CD
издател	Elixir Studios/Vivendi Universal
сайт	www.howevilareyou.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC





ти и да ви се махат от главата.

Тук се намира и летището – от него ще можете да разпращате агенти по всички краища на света. Задачата на шпионите е да се скатават, носейки по малко доходи на минута, да организират грабежи, и да конспираторстват. Всъщност зулумите ще са основният ви източник на доходи през цялата игра. Ще трябва да внимавате обаче – прекалено много агенти или прекалено дръзки акции в една област ще събудят вниманието на местните сили за сигурност и нищо чудно да организират акция срещу тях. Затова внимателно си подбирайте какъв персонал къде ще пратите, защото различните ви наемници имат свои силни и слаби страни.

Конспирацията

също може да се използва за събиране на капитал, но не е толкова ефективна. Основната ѝ цел е да вдига престижа ви в очите на останалите гангстери. Това има двоен ефект – получавате повече задачи и възможности за зулуми, създавате си нови приятели и врагове, и последно (но не по-важност) влиянието ви се разраства, позволявайки ви да набирате повече персонал. И тъй като разходите на все още малката организацийка са като бездънна яма, постоянно ще се двоумите конспирация или обир да предприемете.

С всяка успешна акция обаче световните блюстители на закона ще се надъхват все повече и повече срещу вас. Това означава повече и по-добре въоръжени вражески агенти на островчето ви. Тук започва истинската битка. Ще трябва да оборудвате базата си с последната дума на проследяващата техника, да поставяте цяла симфония от различни капани и трикчета, за да държите съгледвачите далече от паричките и особата си.

Друга готина хрумка е развитието на агентите ви. По принцип са мързеливи нещастници, затова ще трябва да им осигурите добри работни места, стаи за почивка, кухни, медицински отделения и всичко, за което са успели да се сетят създателите на играта. Така ще поддържате вашите оперативни работници доволни и работоспособни. Никога не забравяйте, че недоволният агент е нелоялен агент и може бързо да саботира нещо, примамен от офертата на някой враг.

Бонбонесто

Графиката в играта е много сладка. Фигурките, макар и не много детайлни, са доста хитро нарисувани в леко комичен комиксов стил. При включване на всички визуални опции на макс играта става доста пищна, но все пак интересен е не толкова фонът, колкото анимациите на юнитите ви. Провеждането на разпит, тренировка или обучение са анимирани с такова вдъхновение, че могат да ви срутят от стола от кикот. Същото важи и за звука – приятни седемдесетарски мелодийки.

Всъщност цялата атмосфера в играта е белязана от 70-те и Бонд филмите. Получава се доста сполучлива геймка, която може и да не стане комерсиален мегахит, но е изключително приятна за разцъкване в някой и друг свободен час.

Георги Панайотов

"Скелетче тук, скелетче там...", мрънкаше си тихо под носа джуджето, докато разпердушинваше със своята брадва поредния немъртъв. "Мамка им, нямат ли край тия!?!"



KOHAN II KINGS OF WAR

Kohan е един доста интересен пример как някой, осмелил се да пусне на пазара чисто нова геймконцепция в доста претоварения и изчерпан жанр на стратегиите, може не само да си върне вложените средства, но и да натрупа нови. След доста добрия експанжън към играта смятах, че с идеята е свършено и че TGS ще се заемат с нов и потребителски-ориентиран проект. Но съм грешил. Явно пичовете са романтици, вярващи в идеалите си и готови да се изправят още веднъж срещу комерсиалния пазар, предлагайки още нещо нестандартно. И дано този път работата им получи нужната оценка.

Кохан и Ахриман

Кохаnите са древна раса от безсмъртни герои. Не че ако получат нездравословна доза стрели в гръдния кош, няма да вирнат крака като застреляно с прашка врабче. Просто след смъртта душата им отново се връща в защитния амулет, който от своя страна е неунищожим.

В първата игра кохаnите се събудиха, за да спрат напиращо тайнствено зло или нещо от сорта. В крайна сметка се оказа, че всичко опира до стар семеен конфликт и брат'чедската фракция на Циях им подлива вода. Толкова здраво бе това подливане, че дори и в целия експанжън трябваше да освобождавате семейството си. И така, в един наистина сериозен и голям сблъсък доброто победи, птиците запяха, а майките пускаха синовете си спокойно при жриците на добре спазарената любов, без да се страхуват, че някой ще им открадне душата по пътя.

Kohan 3D

Но сега отново сянката на лошите братовчеди надвисва над земята. Поредният герой е събуден, за да събере добрите срещу лошите. Това е предизвикателството пред стратегическия ви гений във втората част на играта.

Всъщност промени на базисно ниво в концепцията на геймплея и динамиката му няма. Играта има три опорни точки. Икономиката на царството и градовете ви. Битки. Макромениджмънт.

Центърът на царството ви е столицата. В първата игра това беше просто обект на картата. Сега градовете са се разраснали значително и си имат собствен живот. След като построите централната сграда, останалите се изграждат около нея като отделни обекти. Колкото по-развит е градът ви, толкова повече конструкции ще има – стена ще се вдигне около него, работници ще търчат насам-натам, поправяйки или довършвайки различни постройки.

Във всеки град има и милиция, която в случай на нужда излиза и спира враговете. Така се вкарва елемента с обсадата на крепости и се засилва използването на стенобойни машини – колкото по-бавно падне стената, толкова повече ще ви атакуват стрелците иззад нея. И тъй като можете да запълните само определен брой празни места в града си (т.е. не можете да построите всички сгради), а стената вече не изисква слотове, то това подобрение определено е добре дошло. Всяка сграда може да предлага суровини или нови единици, а абсолютно всички разполагат с доста голям брой ъпгрейди, варириращи между подсилване на ресурсите ви до магически брони за всичките ваши войски.

Кон за кукуригу

Икономиката в играта се гради на базата на четири ресурса + злато. Това са дърво, камъни, метал и мана-кристали. Всеки един от тях можете да добивате, строейки нужната сграда, или изграждайки мини на определени места по картата. От своя страна, всяка мина може да бъде ъпгрейдвана. Всички единици, както и някои от сградите ви, искат поддръжка под формата определен или няколко ресурса. Ако ги имате – добре, ако не – цената се приспада от количеството злато, което получавате в течение на времето. Нямате работници – жълтичките се трупат автоматично.

Така че трябва внимателно да си преценявате какво да строите, кога да го построите и с каква армия да разполагате. Много често в началото на всяка мисия е зверска борба за контрола на поредната мина или селище. Всеки град е истинска фабрика за ресурси и затова повечето служат именно като снабдителни станции, докато в столицата строите всички сгради, нужни ви да тренирате войска. Ако нахлуете в чужд град и го превземете, всичките му постройки ще бъдат разрушени. За сметка на това ще можете да използвате технологичното му дърво – приятна новост при положение, че това не беше възможно в старите серии на играта. Всъщност винаги

REALTIME STRATEGY



графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Time Gate Studios
сайт	www.timegatestudios.com/kow
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC

съм предпочитал да бия лошите с най-доброто от техните камъни.

Понякога из картата ще срещате и неутрални сгради. Те се делят на 2 типа – леговища на чудовища и комплекси. Първите, след като се разрушат, ви дават бонус технология или пари. Вторите могат да бъдат завладявани, давайки ви нови единици, технологии или бонус към ресурсите ви.

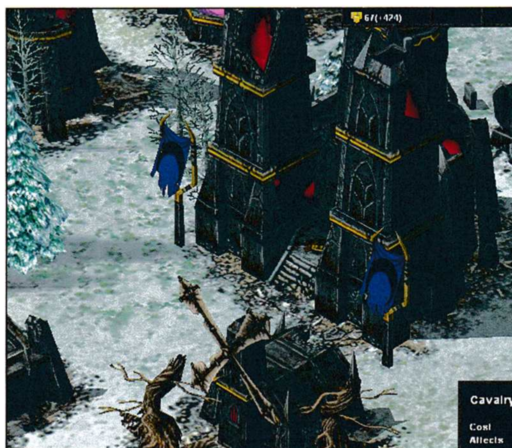
Интерфейсът на играта е наистина хиперфункционален, пък бил и малко сложен, но ви позволява по всяко време да се грижите перфектно за макроикономиката си.

На нож!

Отново няма да контролирате всяка единица поотделно, а в групи. Всяка група може да има три линии с четири юнита в първата и по два – във втората и третата. Начело на групата стои генерал или герой, който, освен че е доста яко копеле, дава и допълнителни морални бонуси. Около всеки град или форт има радиус, който оформя т.нар. снабдителна зона. Докато сте в нея, мъртвите войски в групата ви ще се подменят автоматично (дори и само един солджър да е оцелял в сражението, за кратко време групата му ще е напълно възстановена). Изключение правят немъртвите, които нямат нужда от това. Войските ще получават и бонус към морала и бойните си способности. Факторът "бойно вдъхновение" играе силна роля в сраженията. Една деморализирана войска няма да се бие докрай, а удари ли на бяг, се превръща в лесна плячка.

Разнообразието на фентъзи света на Кохан е огромно. Затвърди се и мнението ми, че това е една от геймките с най-добре представени немъртви. Освен тях ще можете да контролирате хора, елфи, сенки, планинци и блатни същества. Новост в геймплея е, че вече всяка нация има определени уникални ъпгрейди – някои от тях са с доста силни стрелци, други пък имат размазващи всичко магове. Фракциите разполагат и с уникални характеристики – немъртвите нямат нужда от зона за снабдяване, за да регенерират войските си и строят единиците си по-бързо, планинците получават отстъпки за сградите и т.н.







Графичната промяна

в Kohan II е може би най-голяма. Преминаването към напълно триизмерна визия просто вкара играта там, където ѝ е мястото, и премахна фактора, оказал най-голямо влияние за не чак толкова високата популярност на предшественика. Филмчетата в играта дори са направени с енджина ѝ, а детайлността на единиците е невероятна и според мен може да се конкурира с тази на WarCraft. Когато пък магьосниците решат да раздадат малко правосъдие, ви очаква истинска феерия от светкавици, огнени топки, и други визуални фантазийки. Е, ще ви трябва малко по-стабилна машинка от средното ниво, но предполагам, че след Doom 3 всеки малко или много е ъпгрейднал "звеpo" си @home. Изпълнението на актьорите, работили по озвучението, също заслужава нашето уважение и едно потупване по рамото за добре свършената работа.

Ето, статията е в края си, а не мога да се сетя за нищо негативно в играта, което да ме е подразнило или смутило. Ако сте фен на стратегиите, не пропускайте Kohan. Най-малкото за добра геймърска обща култура.

Георги Панайотов

Port Royale II

Gold, Power and Pirates



Пират, корсар или обикновен роботърговец? Изборът отново е само ваш...

ECONOMIC SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ascaron Entertainment
сайт	www.ascaron.com/gb/portroyale2/
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC



1 CD

По мое абсолютно субективно мнение в света на стратегиите с икономически елементи има два колоса. На единия краката вече му започнаха да отмаляват, докато другият тепърва започва да гради своята величественост. Говоря за две творения, развиващи се през Средновековието, когато са били открити нови земи и съответно – много нови богатства. Първото от тях е серията ANNO, която с последната си версия (ANNO 1503) за жалост не успя да достигне успеха на своя предшественик. Втората геймка се казва Port Royale. Тя има с какво да ни изненада – от качествени морски битки през стабилно развита икономическа система, та чак дори до елементи на куест. Сега предстои да си говорим за втората част на тази стратегия. Нейният геймплей не само е обогатен, но и е доста зарибяващ за заклетите стратези.

Но преди всичко да припомним

какво представляваше първата част

на Port Royale. Това беше стратегия, в която поемахте ролята на търговец в Новия свят и започвахте да градите кариера. Интересното беше, че не само бизнесът беше в основата на играта. Повойнствените и авантюристично насочените геймъри също можеха да намерят своето място под слънцето. Освен като търговец можехте да се подвизавате като пират или корсар (разбира се, за второто трябва да получите специалното разрешение от някой монарх). Общо взето играта предлагаше за всекиго по нещо.

А сега да преминем към същество. Както и преди, в Port Royale 2 първо ще трябва да създадете своя герой. Пак имате възможност да избирате измежду четири нации – Великобритания, Холандия, Испания и Франция. Също така ще трябва да определите и специалност, благодарение на която вашия виртуален представител ще получава бонус в дадена област. Тук изниква и първата новост – има нов профил, наречен Swordsmanship. Той ви дава 5% бонус на пораженията в двубои – това е един нов feature, за който ще спомена малко по-надолу.

Пак можете да избирате дали да започвате с голям кораб и малко пари, малък кораб и много пари или балансирано –

среден кораб и средно количество монети. Ако искате да се правите на кръвожаден пират, то тогава ви препоръчвам да изберете първата възможност. А ако предпочитате да се изживявате като честен и почтен търговец и по-късно дори да взимате разрешения от губернаторите да атакувате противникови конвои, то тогава е по-добре да изберете по-пълната хазна.

Ascaron са се постарали да внесат малко по-голяма динамичност в икономиката на Port Royale. В първата част играчът просто правеше един-два автоматични курса и се напълваше с пари до козирката. Тук вече пазарните цени се менят значително по-рязко и ако не внимавате откъде и накъде отиват финансите ви, може да затънете много бързо дори.

За съжаление няма нови стоки. За сметка на това





може да имате свой собствен град

Получавате го, ако атакувате противникови селища – една държава е във война с друга и вие помагате на първата като анексирате/плячкосвате колониите на нейните врагове. После получавате възможност да избирате земя, където да издигнете свой град. Там вие сте губернаторът и решавате кой да развива бизнес в него. Трябва и да се грижите за защитата на селището собственоръчно.

Разбира се, икономиката ви се крепи най-вече на корабите, затова не е за пренебрегване фактът, че има и нови. Бойният галеон вече не е най-мощният от тях. Наред с него са се наредили и Ship of the Line и Military Corvette. И двата са военни плавателни съдове. Вече има и специфични кораби за отделните нации. Например един нов търговски кораб на холандците е невероятно бърз, но не побира особено количество екипаж. Има и малко на брой оръдия, но за сметка на това е с голям трюм за стоки.

Също така има значение от каква работилница ще си поръчате даден плавателен съд (или какъв флаг ще свалите от него след абордаж ;)), защото холандският Ship of the Line побира повече оръдия от английския си еквивалент, но за сметка на това има по-малко моряци. Също така вече и пиратите са „облагодетелствани" с нови гемии. Те са предимно бързи и с много екипаж, което ги прави перфектни за абордаж.

Ascaron са се концентрирали и върху подобряването на битките. Както споменах по-горе, вече може да се впускате в двубои. Например противникът се приближава до вас и вместо да ви вземе на абордаж, ви предлага дуел. Победителят взима всичко.

При двубой

има няколко основни характеристики като health (смятам, че тази статистика е ясна) или stamina (помага ви да нанасяте по-често удари). Важно за победата е да изчакате противникът ви да се умори и тогава да го атакувате. Отбранявате се като с десния бутон на мишката кликнете върху героя си, а атакувате като направите същото нещо върху опонента си. Можете да извършвате и специални атаки – след като се върнете в изходна позиция от предходния удар, трябва да нападнете врага веднага след това.

Друга новост са битките по земя. Вече може да ръководите собственоръчно обсадата на някое селище. Вашите войски акостират извън градската стена. Целта е да се избият пазачите и да се срути портата, зад която ви чака генералът, който ще ви нагости за добре дошъл с английски курабийки и чай (ще трябва да водите двубой с него след чая, разбира се ;)). А ако имате разрешително за каперство, може даже да завземете града в полза на нацията, от която сте получили разрешението.

Да преминем към морските битки. Преди всичко трябва да отбележа, че можe да управлявате само един кораб наведнъж. Така се получава ситуация един срещу петима. Не може да имате повече от 5 бойни кораба в една флотилия. Ако изберете друг плавателен съд, той се появява от един от краищата на картата, а първият гледа да избяга. А ако корабът ви бъде потопен или взет на абордаж, трябва в рамките на 5 секунди да изберете следващия – в противен случай губите битката. Колкото отчайващо да изглеждат тези нов вид битки, всъщност те наистина работят. По този начин се концентрирате върху управлението само на една бойна единица и – както казват повечето стратези – така имате повече време за микромениджмънт.

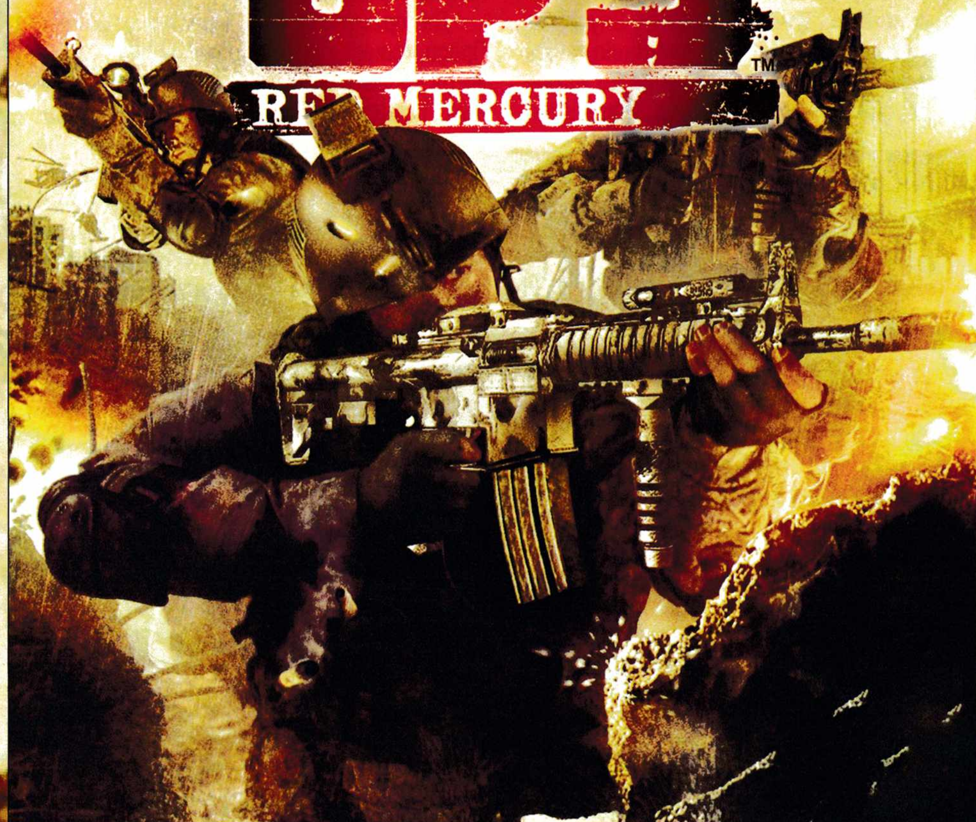
Като графика играта е претърпяла промени само в областта на битките. Морските сражения са вече

изцяло в 3D

но за да им се насладите напълно, ще ви трябва и мощна видеокарта. Отраженията на корабите и бойните кули по водната повърхност са направени повече от качествено, а пушекът от оръдията вече не е бял като пролетни облачета. При звука няма значителни промени. Хубаво е да се отбележи, че някои от по-важните задачи са озвучени.

За съжаление в играта са останали няколко бъга от предната част, за които Ascaron знаеха много добре, но са се направили на разсеяни. Те леко чупят удоволствието от играта, но въпреки това Port Royale 2 си остава един от най-добрите икономически корабни симове и не трябва да бъде изпускан от феновете на този жанр.

Кирил Илиев



За пореден път човечеството се нуждае от вашата помощ! Стегнете багажа, нахранете кучето, измийте си зъбите и завещайте всичко, което имате на... мен;-)

Почти съм убеден, че доста геймъри ще пренебрегнат тази игра. Ще прочетат това-онова за нея и ще си кажат: „Ето поредния шутър, който не може да ме изненада с нищо". Благодарение на моя вроден оптимизъм обаче почти никога не съм предубеден към определена игра. Точно поради тази причина подкарах Shadow Ops: Red Mercury с голяма доза любопитство. Всъщност пускането ѝ за пореден път беше голямо изпитание, но сега няма да ви занимавам с това...

Преди да ви запозная с положителните и отрицателните качества на Shadow Ops: Red Mercury, нека ви подшушна какво научих от контраразузнавателните доклади за една тайнствена субстанция, наречена

FPS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari /Zombie Studios
сайт	http://www.atari.com/shadowops/
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, Xbox


1 DVD

Червения Меркурий

Това е химически елемент, способен да унищожи няколко държави наведнъж. То е толкова компактно, че може да се събере в най-обикновено дипломатическо куфарче. И съвсем логично тази угроза за цялото човечество попада в ръцете на хора с нечисти помисли и пъклени цели. Затова именно вие ще трябва се намесите и да предотвратите трагичното избухване на Червения Меркурий...

В случай че страдате от амнезия, вашето име е Франк Хейден, а целта ви - да успеете по някакъв начин да сложите ръка върху субстанцията, преди да е станало твърде късно. Но в тази сложна мисия няма да сте сами. Ще ви помага специалният отряд, към който принадлежите. Не разчитайте обаче, че той ще ви върши мръсната работа през цялата игра. Бъдете сигурни, че ще има доста мисии, които ще трябва да изиграете сам-самички, заобиколени от хищни килъри и наежени военни.

Така че какво зяпате тая статия? Хващайте пушката и отивайте да спасявате света! Добре де, давам ви десетина минути време да се подготвите психически. ;) Знам, че даже и на супергероите тип Рамбо не им е лесно.

Мощен изкуствен интелект или добро замазване на положението?

Преди да навляза в същността на играта ми се стори, че изкуственият ѝ интелект е на невероятно ниво. Но след като на няколко пъти се преселих във виртуалния Рай, до болка ми стана ясно, че в голяма степен действията на противни-







ците са фиксирани и не са дело на феноменално AI, а са предварително зададени постъпки. Това не означава, че като изиграете няколко пъти една и съща мисия, ще заучите всеки ход на врага. Не всички тактически маневри на „лошите" са скриптирани. Но за съжаление по-голямата част са точно такива, което, разбира се, има пряко отражение върху геймплея. Но това не е фатално и се забелязва едва при неколкократно преиграване на дадена мисия. А и не пречи на противниците ви да ви замерят с гранати, да се групират и нападат по двама или повече, дори да се търкалят по земята и да се прикриват се зад всевъзможни обект. Проблемът е, че почти винаги го правят горе-долу на едно и също място в един и същи момент.

Сюжетът на Shadow Ops: Red Mercury дава възможност за водене на битки на най-различни терени. Мисиите, които ще изпълнявате, ще бъдат както на открито, така и в затворени пространства.

Процесът "пуцане на гадове"

ще протича в различни точки на света и съответно климатът ще е различен. Ще се изправите срещу враговете си под лъчите на жаркото пустинно слънце, ще се сражавате сковани от безмилостна руска зима и дори правите хедшоти във влажни, обрасли от всевъзможни видове растителност джунгли. Закритите помещения пък ще бъдат предимно добре охранявани военни бази или тайни химически лаборатории.

Задачите, пред които ще се изправите, са няколко вида. Една част от мисиите не блестят с оригиналност и разнообразие. В тях ще трябва просто да вървите напред и да избивате всичко, което видите, без да се съобразявате с каквото и да било. В други обаче ще е препоръчително да отстранявате вашите противници колкото се може по-тихо и незабелязано. Също така ще ви се налага да спасявате и някой друг заложник или пък да взривявате мостове, сгради и т.н.

Shadow Ops: Red Mercury е средно сложна игра. Мисиите са не особено сложни за минаване, но множеството противници често оказват сериозна съпротива. Също така няма да имате възможност да правите сейвове, когато ви скимне. Това ще може да става само между отделните мисии, а убият ли ви по време на игра, ще ви се наложи да започнете зададеното изпитание отначало. Понякога например причина за смъртта ви може да се окаже дори и

недостиг на муниции

Всъщност, проблемът с боеприпасите е доста сериозен, защото те се изчерпват много бързо, а и трудно се намират нови. Ще забележите, че не всички противници оставят боеприпаси при смъртта си. Ако се научите да бъдете малко по-пестеливи обаче, и този факт няма да ви е проблем. Просто трябва да се прицелвате по-добре към главата на врага си и да не се навирате сам в кризисни ситуации, съпътствани с блъскане по клавиатурата и изразяване на мнение по "въпроса с майките".

Разбира се, Shadow Ops предлага и мултиплейър режим. В днешно време неговото отсъствие е пагубно за почти всяка една екшън-ориентирана игра. Ще можете да премерите сили с приятели както в LAN мрежа, така и свързани в някой интернет-сървър. При създаването на герой, чието призвание е да спукате от куршуми гъзовете на другарчетата си, трябва да се съобразите с няколко фактора. Първо, какъв точно искате да бъдете – войник от специалните части или прост терорист. Разликата между тези два типа бойци е и в тяхното облекло, и във въоръжението им. Ще имате възможността да играете с четири типа войници – специализирани в близкия бой, тежко- и лековъоръжени, както и снайперисти. Общо взето и при спецчастите, и при терористите оръжията са от един и същи клас, но различен модел.

Графика и общи впечатления

Визуално Shadow Ops: Red Mercury не е от най-тежките заглавия, излизали напоследък, но за сметка на това разполага с една от най-красивите компютърно създадени околни среди, които съм виждал в подобен тип игра. Това е така, защото въпросният шутър се захранва от най-новия Unreal енджин, който безпроблемно позволява подобна визия и невероятни детайли. А за да бъдат всички движения на персонажите максимално реални, е използвана вече тривиалната и напоследък превърнала се в неразделна част от игрите система motion capture. И в крайна сметка резултатът е налице: всички войници изглеждат като живи най-вече заради факта, че са раздвижени благодарение на бойци от истински спецчасти.



Най-общо казано, чрез Shadow Ops: Red Mercury ще се пренесете в един свят, където човешкият живот не е от особено значение. Едно място, в което хората трябва да са студенокръвни и безмилостни, ако искат да оцелеят. А дали съществува разлика между терористите и военните при положение, че всички те убиват и то без да им мигне окото? Всеки си има своята причина, но кой може да отсъди коя е правилна и коя е грешна...

Асен Георгиев

Много по-бъгфрий от оригинала...

Когато в края на миналата година най-накрая се появи и дългоочакваното продължение на Hidden & Dangerous, то остави в мен доста смесени чувства. По дяволите, това беше страхотна игра, която в буквалния смисъл на думата щеше да се удави в бъгове и недоразумения. А само като си помисли човек, че авторите на Mafia можеха да направят най-якия шутър по Втората световна въобще, който да издуха с все парцалите прекалено скриптираните Call of Duty и Medal of Honor, та дори и самия Battlefield 1942...

За щастие обаче, Sabre Squadron – официалният експанжън на Hidden & Dangerous 2, е

с една идея по-малко проблемен от своя първоизточник.



TACTICAL ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Gathering / Take 2
сайт	www.hidden-and-dangerous.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

2 CD

претендира за нищо кой знае колко революционно, а просто надгражда оригинала, добавяйки още мисии, малко оръжия и превозни средства и изпилвайки, доколкото това е възможно, изкуствения интелект – както на противниците ви, така и на вашите подчинени.

"От какъв зор ни трябва тогава?", вероятно ще попитате. Много просто: без него има голяма опасност да останете с погрешни впечатления от тази иначе невероятна втора част на Hidden & Dangerous – дядото на всички тактически шутъри.

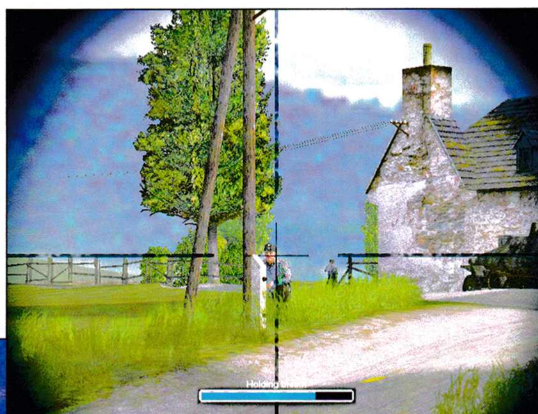
Естествено, досадната цифрова система за контрол на съекипниците е все още тук в комплект с елементите на идиотско неподчинение от тяхна страна и пълното безсилие при изпълнението на очевидно елементарни нещица от типа на излизане от стая, пред чийто изход е застанал ваш другар. Но в общи линии мога да кажа с ръка на сърцето, че настоящото допълнение е много по-бъгфрий от първоизточника си.

В Sabre Squadron обаче няма кой знае колко нови неща. В това отношение Illusion Softworsk са се изявили като истински скръндзи. По-скоро експанжънът би могъл да се нарече стабилен, а не пълен с всякакви допълнителни екстри. Той не

Кампанията на Sabre Squadron

се състои от девет нови, перфектни по отношение на дизайн, сингълплейър мисии (почти два пъти по-малко от оригинала). Преди отново да започнете да се вживявате в ролята на британски елитен войник от SAS, нарамил издуващата се като балон раничка с помощна екипировка, ще трябва да минете през познатите ви от втората част настройки на игра. Общо взето в това отношение няма никакви промени. Оттам насетне сте готови да се впуснете в новата порция мисии, които Illusion Softworks така грижливо ни сервират. Те ще ви отведат във

Франция, Либия и Италия и ще ви потопят в същия стил на игра, с който свикнахме (евентуално) още в Hidden & Dangerous 2 – промъкване, дебнене, безшумно елиминиране на гадове и изпълнение на един билюк задачи с повишена трудност. Ще трябва да проникнете в строго охранявана немска база в Брест и да поставите експлозиви на две нацистки подводници, да отскочите до град Дерна и да спасите отвлечените съюзнически пилоти на свален бомбардировач... Ще саботирате вражеските крайбрежни оръдия и склад за муниции на остров Сицилия, ще се опитате да заловите френски колаборационист и едновременно с това да убиете важен гестаповец в провинция Бургундия... И отново ще се наложи да мислите внимателно и да планирате всеки свой ход, преди да извършите някое безразсъдно действие или да се впуснете с главата напред, пуцайки като луди в стил Call of Duty. Но, както вече казах, кампанията няма да ви изненада с нещо невиждано досега.





Е, добре де, не е като да няма абсолютно нищо ново. В експанжъна можете да използвате няколко допълнителни оръжия като немските Panzerschreck (противотанкова базука) и G43 (пушка), малко бавното, но мощно френско MAS MLE 36, сигналния пистолет на SAS и др. Ще имате и възможността да подрусате униформените дупета на войниците си в танк "M4 Шърман". Освен това са добавени и осем нови карти за стандартната мрежова игра – три за "deathmatch", още толкова за "occupation" и две за "objective" режимите. В общи линии нищо кой знае колко впечатляващо... Освен може би

кооперативния мултиплейър, който е най-силният коз

на Sabre Squadron. Този вариант на игра определено трепе рибата в реката. Благодарение на него ще можете да изиграете и деветте солови мисии от кампанията на експанжъна онлайн със свои приятели. При това положение не само че ще си спестите (и заобиколите по доста тактичен начин) всичките неприятности, съпътстващи ръководството на компютърно контролирания екип, но и ще разберете каква бе причината първата част на поредицата Hidden & Dangerous да постигне толкова феноменален успех. По неведоми за феновете пътища обаче, в нейното продължение коопрежимът бе премахнат... Това предизвика вълна от мрънкания и тръшкания, която обаче някакси бе позаглушена от невероятната сингълплейър кампания. Сега Sabre Squadron отново добавя тази изгубена по пътя опция, която от своя страна (за да не е всичко идеално, разбира се) е ограничена единствено до мисиите в експанжъна. За нещастие оригиналните нива на Hidden & Dangerous 2 не могат да се играят съвместно. Но защо ли имам чувството, че някой от следващите пачове ще поправи и това недоразумение...

Преди да започнете да цъкате кооперативно, имате възможност да моделирате всички правила на играта, подобно на другите мултиплейър-режими. Като се започне от четирите степени на трудност и се стигне до това дали екипът ви да има животи, дали опцията "friendly fire" да е включена или не, дали да е позволена гледната точка от трето лице и т.н. И деветте карти могат да бъдат изиграни в какъвто ред си пожелаете и най-хубавото в случая е, че можете да си партнирате с още петима души освен вас (а не с трима, както е в стандартната солова кампания).

В очакване на нещо ново

Като всеки нормален експанжън, и Sabre Squadron не предлага особено развитие нито в графично, нито в звуково отношение. Добрият стар (смисловото ударение тук пада върху втората дума) LS3D-енджин, който по времето, когато Mafia излезе, беше черешката на върха на коктейла, сега някакси бледнее в сравнение с възможностите на съвременните графични платформи.

Освен това все ми се струва, че от Sabre Squadron можеше да се получи нещо адски добро, ако Illusion Softworks бяха решили да ни покажат войната и от гледната точка на Оста в една яко злобна прохитлеристка кампания. Това не ми се струва толкова невъзможно при положение, че в мултиплейър можем да играем и от страната на нацистите. Ама айде, бих им простил за това, че не са се сетили. Но само при едно условие – ако Hidden & Dangerous 3 успее да върне славата на поредицата, която сякаш остана в сянката на конкуренцията след излизането на втората част. Авторите на Mafia са хора с учудващо мощно въображение и силно чувство към детайлите. Така че въобще не се съмнявам, че трета част ще има и че тя ще се окаже истински трепач. Стига, разбира се, да не ни бомбардира отново с недоразумения. Защото винаги има и едно "но"...

Владимир Тодоров

Alpha Black Zero

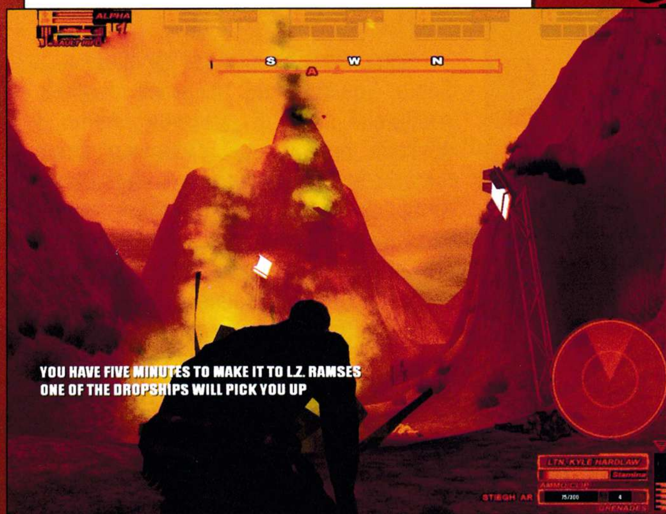
Intrepid Protocol

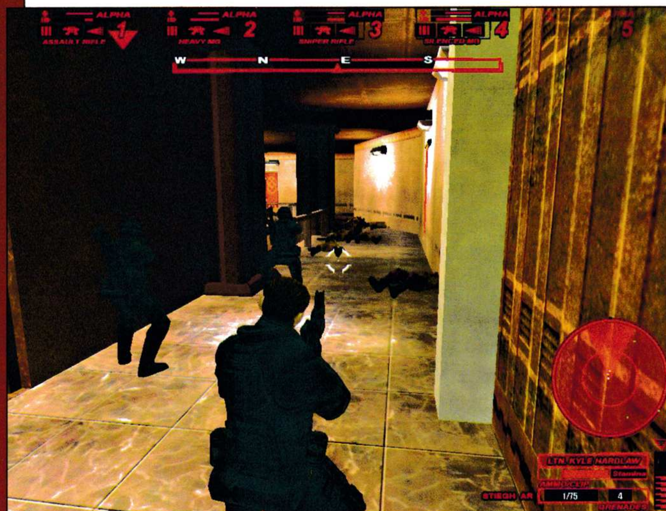
Как ли ще се чувстват командосите след 350 години...?



Ако си падате по фантастиката и си мечтаете да се пренесете няколко века напред в бъдещето, задължително трябва да хвърлите един поглед на геймката Alpha Black Zero: Intrepid Protocol. Създателите й от холандското дизайнерско студио Khaeon, подпомогнати от големия европейски издател PLAYLOGIC, ни представят тяхната оригинална и добре представена гледна точка за развитието на човечеството през идните столетия. Геймърът получава възможност да се озове във времето, когато колонизирането на чужди планети е в разгара си, а пътуването в далечния космос е детско забавление.

За съжаление този огромен прогрес не е избавил хората от войните и престъпленията. За да намери окончателен изход от ситуацията, правителството създава специален отряд, наречен E.T.I. (External Tactics Initiative) Marines. Именно тук вие и вашият екип се намесвате в хода на човешката история. Надявам се за добро.





Мога да си призная, че винаги съм предпочитал игри, които имат увлекателен и съдържателен сюжет. Alpha Black Zero е точно такова заглавие. Предисторията на събитията, в които и вие ще участвате, е обемиста и спокойно би могла да послужи за основа на

учебник по история на бъдещето

Развитието на нашата планета е описано изключително прецизно по години и събития. В следващите редове ще опитам да резюмирам накратко трivековната еволюция на човечеството.

Първото голямо събитие според тази фикционална хронология, ще се случи съвсем скоро във времето, тоест през 2010 година. Така че всички ние може би ще имаме късмета да го видим на живо, ако авторите се окажат прави. Става дума за създаването на първите колонии на Марс. Шест години по-късно започва изграждането на високо индустриализирани и годни за постоянен живот космически станции – Leonidis Halo, намиращи се в околоземната орбита. Технологиите се развиват така бурно, че през 2019 са построени първите селища на Луната.

Но истинският скок се осъществява през 2021 година, когато на Червената планета е пуснато в действие първото високотехнологично устройство за създаване на земен климат – Soletta. Резултатите са впечатляващи и през 2080 покритият със зеленина Марс има вече население от 200 милиона души. Междувременно през 2043 година руските и американските астроинженери завършват изграждането на пръстена от обитаеми станции около нашата родна планета. Интензивното развитие на цивилизацията ни създава необходимостта от централизирано управление на трите приятелски правителства (Земята, Leonidis Halo и Марс). Така през 2082 се създава Sol Gov (Sol Government).

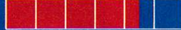
В началото на 22 век изобретяването на двигател, използващ антиматерия, дава техническата възможност да започне колонизирането на планети извън Слънчевата система. За съжаление всички тези изключителни постижения са помрачени от терористичните атаки на сектата на Cypherchristians. Оттук насетне проблемите пред нашата раса се задълбочават. През 2185 империалистите от Земята и Луната открито се противопоставят на нарастващото влияние на Марс в администрацията на SolGov.

Три години по-късно избухва

първата междупланетна война

Нейният край е ознаменуван с подпис-

THIRD PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Playlogic
сайт	www.playlogicgames.nl
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC


1 CD

ването на капитулацията на всички империалистически сили, известни като Troglo-Imperialists. Това се случва във Вашингтон през 2191 година. Въпреки този ужасен конфликт покоряването на чужди светове продължава с ускорени темпове.

През 23 век мюсюлманските и еврейските партии получават мнозинство в правителството на Марс и след почти едно столетие управление преименуват планетата на Qahira. Многото убийства на влиятелни политици от Европа и Азия през 2267 отново изправя човечеството пред сериозна криза. Главните подозрения падат върху ESIS – тайните служби на Qahira. В резултат на тези покушения сектата на Cypherchristians на Земята обявява война на SolGov и по-специално – на Червената планета. Използвайки тази нестабилност на централното правителство, много колонии като Fuchiyama, Shih и Concord решават да се откъснат. Те обявяват независимост и се включват в размириците, подтиквани от Troglo-Imperialists.

На следващата година избухва втората междупланетна война. Тя завършва през 2276 с победа на SolGov, но последиците от нея са огромни. Започва тежка икономическа криза, която продължава почти век. Големите компании прекратяват нисколихвените си кредити за колонизирането на нови планети. Из цялата позната Галактика се активизират ядра на Troglo-Imperialists. Техните действия са провокирани и от милитаристичната политика на правителствата на Qahira и Leonidis Halo. Постепенно отдалечените планети преминават под влиянието на терористите, които организират контрабандни канали за разпространение на нанотехнологии и секретни оръжия...

И така достигаме до 2366 година, когато посланикът на Shih иска от SolGov да бъде изтеглен, заради опасната обстановка на тази колония. Току-що създадените E.T.I. Marines, наречени Alpha Black Zero, са изпратени да разрешат кризата. В този момент започва и вашата мисия. Вие ще се превъплътите в лейтенант Kyle Hardlaw – лидер на този отряд от четири отлично тренирани космически командоси. По същото време този офицер е изправен пред военен трибунал, който го обвинява за убийствата на няколко официални лица от SolGov по време на секретни операции на бунтовни планети. От вашите умения зависи дали главният герой ще изчисти името си в следващите мисии или не.





Множество престрелки

Действието в Alpha Black Zero: Intrepid Protocol се развива в third person перспектива, като на къси и средни дистанции може да се прицелвате "от рамото" на героя. В основата на всички ваши мисии ще стои задачата да премахнете враждебните елементи.

По пътя от точката на стартиране до мястото на вашето назначение ви очакват множество засади, пътни блокади и вражески бази. Не мога да определя дали невероятната големина на картите е плюс или минус, но е факт скуката, която понякога ме обземаше. Все пак, само за да обиколите някое ниво, тичайки, дори без да срещнете съпротива, ще ви трябват поне 40 минути.

За всяка отделна мисия може да подбирате въоръжението си в зависимост нейните характеристики. На ваше разположение са футуристично изглеждащи пушкала като снайперова карабина, лека картечница и стандартен автомат. Вашите съотборници също са три отделни типа. Именно тук концепцията на игрицата леко куца. Интелектът на подчинените ви не е от най-добрите. Това са хората, които ще ви бъбват най-много през цялото време. Обикновено запецват около някой дънер или баирче и жестоко изостават. Така в най-големите престрелки ще трябва да разчитате предимно на себе си.

На другия полюс на интелигентността са опонентите ви. Те със сигурност ще ви затруднят, защото умеят майсторски да използват околната среда за прикритие и винаги могат да ви пуснат един откос в главата, скрити зад някой храст. Така че се запасете с търпение – засади ще ви очакват из всички огромни карти.

Serious Sam енджин

Може и да ви се стори малко странно, но графичният енджин на играта е модифициран вариант на този от Serious Sam. Това донякъде обяснява размера на нивата, но не обяснява тяхната еднообразност. Въпреки тези мои думи не мога да не призная, че искрено се възхитих от обагрените в червено или зелено планети. На повечето карти има много растителност, която предоставя отлични скривалища за всички. Визията на героите също не дразни окото, но и не блести с нищо.

В заключение ще кажа, че Alpha Black Zero: Intrepid Protocol не е игра, която силно ще ви впечатли или пък ще ви разочарова. Но въпреки това всеки геймър, запален по футуристичните шутъри, вероятно ще се изкефи на 19-те мисии, които му предстоят.

Димитър Трифонов-Димо

Electronic Arts пак искат да ни скрият шайбата...

EA SPORTS NHL 2005

За разлика от лятото през зимния сезон развлеченията са чувствително ограничени. Навън става все по-студено, а ние започваме да прекарваме все повече време вкъщи на топло (е, скоро ще отворят зимните пързалки и ще можем да ходим да се поблъскаме случайно в циците на готините каки... но това е отделен въпрос. :)) Съществува обаче един спорт, който по това време на годината набира особено голяма сила. Игра, която качва адреналина и е наситена с много бързина и груби селски прояви на мъжественост. Хокеят просто няма нужда от представяне, дори и при толкова слабата си популярност тук, в България. Нито пък PC-игрите, направени по него. EA Sports се чувстват някакси особено длъжни всяка година да ни сервират по една нова част на NHL – техният инаюче доста добър хокеен симулатор. Само дето

торбичката с нови идеи е вече почти празна

Ако за първи път се сблъсквате с игра от тази поредица, ще са ви нужни около тридесет минути, за да свикнете с управлението и да започнете да побеждавате противниците си. Всъщност NHL 2005 не е кой знае колко трудна. Или поне не е по-сложна от футбола или другите по-разпространени спортни симове. Отмъквате шайбата, напредвате малко, правите един два бързи паса, удар и го-о-ол. Това е перфектната система, но забравих да поясня, че шайбата се взима предимно с груба сила. Просто изблъсквате противника на земята и готово.

NHL 2005 е натъпкана с всевъзможни турнири, отбори и играчи от цял свят и разбира се, може да се играе и в Интернет... Този спортен симулатор ще ви накара да се почувствате и като президент на отбор, стига да искаме, разбира се. Става дума за т.нар. Dynasty режим, на който тази година е отделено изключително голямо внимание и определено заслужава да се пробва. Той ще ви позволи да се грижите за цялостния успех на даден тим. Не само ще управлявате играчите на леда, но ще отговаряте и за трансферите в отбора, цените на билетите и т.н.

Тазгодишната част на NHL е снабдена с един

нов „скейтинг" енджин

който пресъздава пързалянето по леда няколко пъти по-достоверно, а движенията и играта като цяло изглеждат много по-реалистично. Въобще, един от най-силните плюсове на играта е нейната графика, която постоянно бива подобрявана и усъвършенствана. Залите, в които ще се играят срещите, са като истински, публиката е раздвижена, а атмосферата е невероятна.

Единственото нещо, което лично на мен не ми хареса, е подборът на песните в саундтрака към играта. Но това е въпрос на личен вкус и в никакъв случай не означава, че и на вас няма да ви допаднат.

Заслужава да се кажат няколко думи и за т.нар. Open Ice Control система, която позволява на геймърите да превключват безпроблемно между който и да е от играчите с натискането на един-единствен бутон. Наистина, усещат се и дребни промени по отношение на цялостното управление. Например пасовете вече се правят много лесно и не създават проблеми, както беше в NHL 2004. Но така или иначе това са просто козметични пипвания тук и там, нищо революционно.

Като цяло NHL 2005 е много качествена игра. Единственият й проблем е, че не може да се похвали с кой знае какви нововъведения от страна на геймплея. Това е проблем, характерен за почти всички симулатори от този род (и най-вече тези на EA). Просто след примерно петата част те се изчерпват и започват да буксуват на едно и също място.

Асен Георгиев

SPORT	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	EA Sports
сайт	www.easports.com/games/nhl2005
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, XBox, GameCube



Дали пък Chris Sawyer не закъсня с пускането на Locomotion? След като миналия месец се появи Transport Giant, залагащ на триизмерната визия, се питам колко ли от поразглезените геймъри ще оценят изчистената двуизмерна графика и рафиниран геймплей, връщащи ни към Transport Tycoon и RollerCoaster Tycoon, също дело на независимия геймразработчик. Защото концепциите на двата транспортни симулатора се припокриват в много базисни елементи и е въпрос на личен избор какво ще предпочете любителят на транспортни тайкуни.



Продължението на Transport Tycoon от автора на RollerCoaster Tycoon

Основната идея

в Locomotion е съсредоточена около трупането на капитал от превоза на товари и пътници. Транспортирането на товари зависи от промишлените цикли, спазването на които е от ключово значение за успеха ви при подобен род игри. Това ще рече, че извозвате, да речем дървените трупи до фабриката за производство на битови стоки, които би следвало да поемат своя път към местата, изискващи тяхното потребление, а именно градовете. Сходна е логиката и при другите изходни суровини, необходими за функционирането на съответните производства. Превозът на пътници и пощенски пратки, както може да се досетите, касае транспортирането на въпросните единици от едно населено място до друго или – ако става въпрос за големи градове – от един отдалечен квартал до друг.

За осъществяването на гореописаните логистични операции се нуждаете от изграждането на складове за стоките и пътнически терминали – за обслужването на пътниците и пощата, като всеки един от тях има определена зона, която покрива. При по-мащабна дейност, включваща няколко пътнически терминала в едно населено място, е добре да избягвате припокриването на отделните спирки, тъй като се намалява ефективността при превоза на пасажери.

Както се досещате превозът като такъв е невъзможен без участието на

самите транспортни средства

обособени в шест групи – влакове, автобуси, камиони, трамваи, самолети и кораби. В зависимост от времето, в което се развива действието в съответния сценарий, имате на разположение валидните за съответния период возила. По време на игра се появяват и анонси за пускането на нови. Дали с влак, самолет или камион да превозвате пшеницата? Това си е лично ваше решение, което би следвало да е съобразено с разстоянията и възвращаемостта на вложения капитал. Слава богу, заемите са възможни и техният размер може да бъде променян по време на игра. И все пак не забравяйте, че все някога банката спира кранчето и нищо чудно да стигнете до банкрут, имайки предвид, че действията се развиват в условията на реалната икономика – съществува конкуренция и непредвидими обстоятелства.

Дано не съм прозвучал суховато, но това е логиката, на която се базира геймплеят на Locomotion. От правилното ѝ прилагане зависи успешното изпълнение на мисията в общо 45-те сценарии, касаещи различни епохи и локации в световен мащаб. За да спечелите царската титла tycoon, ще ви дам един съвет:

не прескачайте задания за начинаещи

колкото и вещи да сте в транспортните симулатори и колкото и измамно прост да ви се струва интерфейсът.

Управлението на транспортния поток се осъществява посредством меню, включващо необходимата ви информация. Без претрупаности и повторения и найвече с възможност за връзка между отделните подменюта. Това позволява качествена игра, без да ви се налага да разгадавате кое къде би могло да се намира и как би следвало да се приложи на практика.

Иначе Chris Sawyer не е изневерил на емблематичната за неговите игри визия. Докато играех Locomotion, през цялото време ме гонеше носталгия по влакчетата на ужасите и писъците на любителите на адреналинови преживявания, характерни за RollerCoaster Tycoon. И като негов заклет фен съм склонен да прегълтна демодираната, макар и функционална графика. Защото, когато става въпрос за качествен тайкун, чиято цел е да подложи на изпитание логическата ви мисъл, би следвало неговата стойност да се определя не от фотореализма, а от това до каква степен пресъздава реалните бизнес процеси, които симулира. И от позицията на цялата си пристрастност ще ви кажа, че ще играя Locomotion още доста време.

Васко Чаворски

ТАЙКУН

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari
сайт	www.atari.com/us/games/locomotion
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC



1 CD

Завръщането на мохиканите

NI • BI • RU
messenger of the gods

Преди гигахерците, гигабайтовете и тежките видеокарти да завладеят дъната на домашните щайги, имаше един прекрасен период на спокойствие и 1.44-мегабайтови дискети. Кратка ера, в която властваха игри с далеч по-различ-

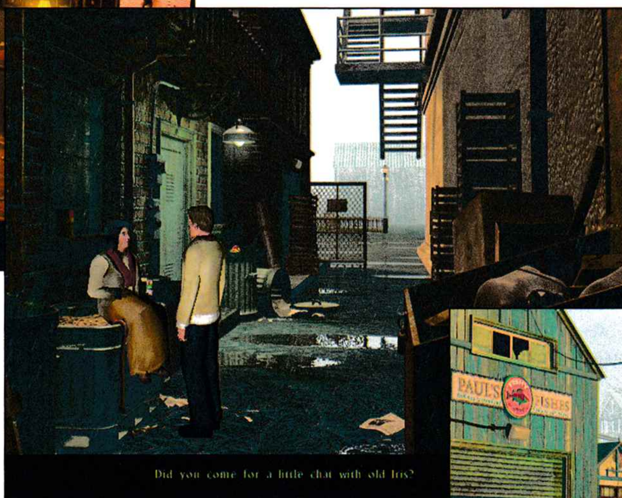


на природа. Около десетина лета назад във времето своеобразните геймдинозаври бяха ненадминатите куестове. Обикновено тези класически геймки съдържаха огромна доза хумор, интересна история и поредица от разнообразни проблеми за решаване. За съжаление развитието на технриката и появата на доста по-драматични и запленяващи видове геймплей започнаха значително да стесняват редиците на този жанр. В последно време произведения от типа стават все по-редки. И не е никак чудно, че излизането или самото обявяване на нещо ново от рода на настоящата Nibiru се превръща в малко събитие за изтъняващата група отдадени на куестовете индивиди...

До момента за проекта може да си вадим изводи от едно съвсем неофициално демо, което е предназначено главно за разпространителите и пресата. Въпреки че чудото включва геймене с продължителност около пет минути, нещата, които могат да се забележат в него, са определено доста и любопитни. На първо място – историята на куеста ще има

силни индианаджоунсовски мотиви

Наша милост ще влезе в ролята на млад индивид, който попада в приключение с древноисторически и "а ла" нацистки елементи.



На второ се забелязва също така, че Nibiru се и ще се придържа към добрите стари традиции на жанра – с всичките им задачки, последователности и леки отклонения от основната сюжетна линия. В повечето случаи основното придвижване из света на играта би трябвало да е свързано с провеждане на разговори, оглеждане на района и търсене и комбиниране на предмети. Ако някога сте се сблъсквали с чудеса от типа на класическите куестове, ориентирането в обстановката и самото джиткане ще бъдат изключително бързи.

Друг момент, спомагащ за лесното асимилиране на геймката, е свързан с факта, че интерфейсът ѝ е доста опростен и интуитивен. Подвластното човече се движи из поредица от последователни сцени, а околният фон си остава статичен за сметка на смяната на местоположението на героя.

Отделно от това инвентарът е скрит в долния край на екрана и може да бъде "повикан" с леко и безметежно преместване на мишката. Управлението на различните артефакти е също силно олекотено и често опира единствено до движение и кликане с периферията на компа.

По отношение на външния си вид демото на куеста ще ни зарадва с няколко хубаво нарисувани местности и приятно изпълнени триизмерни персони. Мърданиците на хората са сравнително автентични, а плюсчето е, че и части от околната картинка също демонстрират леки антистатични възможности...

Е, ако всичко продължава да върви добре, очаква се, че Nibiru ще



бъде разпространена на пазара към края на настоящата година или най-късно – началото на следващата. Тъй че, фенове на куестовете, заредете се с търпение – остават ви едва към три месеца чакане.

Сергей Ганчев

P.S. Въпросната бъдеща геймка е римейк на Posel Bohu (1997 г.), която е продукт на същите девелъпери – чехите от Future Games (създатели на преведената на български Black Mirror).

QUEST	
издател	Future Games
сайт	http://www.futuregames.cz/nibiru/
излиза	последна четвърт на 2004
платформа	PC

Ендивал
Огледалото на Боговете

Без да се впускам в излишни локуми, казвам добър ден на Bave, който е част от екипа, създал първата българска ролева игра – Ендивал.

***Кирил:** Здравей, като за начало би ли се представил? Ще ни разкажеш ли нещо повече за себе си: с какво точно се занимаваш в екипа, създал Ендивал – първата българска pen'n'paper ролева игра?*

Bave: Наричат ме Bave. Занимавам се с историята в книгата. Във всяка част има по едно приключение, което всъщност правя аз.

***Кирил:** В момента от колко души се състои екипът? Има ли някакви попълнения?*

Bave: В момента сме седем души – Werewolf, Arcador, Calader, Ангел Генчев, Андрей Велков и Мартин Пешков. Новите попълнения са Ангел Генчев (който участва и в „Домът на Хаоса") и Андрей Велков. Ангел създаде доста голям брой от божествата – сега, освен старите, има вече и няколко нови. Андрей се занимава с бойната система, а Мартин Пешков прави илюстрациите – в новата книга ще има доста рисунки.

***Кирил:** Разкажи нещо за новата част на Ендивал. Колко време работихте по нея?*

Bave: Новата книга ще се казва „Ендивал – Огледалото на Боговете". Действието в нея ще се развива след около 100 години след действието във втората част на Ендивал. Групата играещи ще трябва да намери един артефакт – Огледалото на Боговете. Върху книгата работим от началото на 2003 година, т.е. от излизането на „Ендивал – Домът на Хаоса".

***Кирил:** Има ли подобрения по системата? Би ли разкрил част от тях?*

Bave: Да, има доста подобрения. Така например броят на действията зависи от бързината – колкото повече бързина има героят, толкова повече действия ще може да извърши. Сега всички психически магии и молитви имат check с Воля-показателя. Активността има по-голяма роля. Вече съществуват действия, които я изискват. Например има някои воински умения, които изобщо не могат да бъдат направени, ако няма достатъчно активност. Това важи и за молитвите.

***Кирил:** Какви генерални промени може да се очакват – нови територии, създания, раси, класове и т.н.?*

Bave: Всъщност има нещо подобно. При расите вече присъстват мелези, т.е. може да се създава получовек, полуелф и т.н. Но, разбира се, има ограничения. Класът Длан може да се прави на хибрид. Има и 4 нови течения. Това са висшите – огън, вода, въздух, земя. Има три вида магове. Едни са специализирани само в един елемент, т.е. могат да овладяват магии от всички течения, стига заклинанията да са само от воден тип например. Има и общи, които могат да учат отвсякъде.

Трети са тясно специализирани само в едно течение. Те единствени могат да изучат някое течение докрай, както и да викат нови същества, наречени ферини. Особеното при тях е, че се развиват успоредно с героя, т.е. ако героят спечели 10 опит ферината взима 2. Също така те имат собствен характер и колкото повече растат, толкова по-самостоятелни искат да бъдат. Има няколко нови воински умения като кръгов удар и отблъскване. Списъкът с отровите също значително е нараснал. Обърнато е специално внимание на организациите. Преди те включваха само държавите и кулите, които бяха пръснати навсякъде. Сега вече има четири воински ордена, подземният свят е разделен на фамилии, духовенството се е обединило в Пантеон. Има три магически академии, тъй като кулите са рухнали. И разбира се, Алхимическата гилдия, която е нещо като съвременните IBM и Microsoft взети заедно.

***Кирил:** Провеждан ли е бета тест на подобрената система?*

Bave: По принцип по нея се играеше последните 9 месеца, така че всичко трябва да е наред. Имаше една групичка хора, които бяха като бета тестери. Основните от тях са Kalader, Snake, Deepblue, XSmind, Di и Mumemo. А за известно време се включваха още хора.

***Кирил:** Благодаря ти за интервюто. Желая много успех на "Ендивал – Огледалото на Боговете".*

Интервюто взе Кирил Илиев


Всеки петък от 22:30 по ВВТ
MOLLOTOV
DJ

PS MANIA

EA ОБЯВИХА НОВ ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР

Electronic Arts обявиха официално намерението си да сложат началото на нова футболна поредица FIFA STREET като първата игра ще е дело на добре познатите автори на FIFA – Electronic Arts Canada. Основното нововъведение във FIFA STREET е завоят към аркейд ориентирания геймплей в духа на хитовата серия от игри, издадени под "лейбъла" EA Big. Играта ще включва мачове с до четирима участници във всеки от отборите, плюс множество интригуващи, но все още неназовани екстри. Желаещите да научат повече за новото заглавие на EA могат да отскочат до www.fifastreet.com.

UBI SOFT ЩЕ ОПИТАТ ДА НИ СТРЕСНАТ

Ubi Soft обявиха, че за първ път в историята си ще публикуват survival horror игра. Тя ще се казва Cold Fear и ще разказва за историята на Том Хансен, офицер от американската брегова охрана, изпратен да разследва събитията на руски китоловен кораб в Берингово море, където открива само палуби, покрити с кървави петна и орди от чудовищни създания. Заглавието се разработва от студиото Darkworks, чиято първа игра беше приетата със смесени чувства. Cold Fear трябва да се появи през месец март 2005-та в PS 2, Xbox и PC формат.

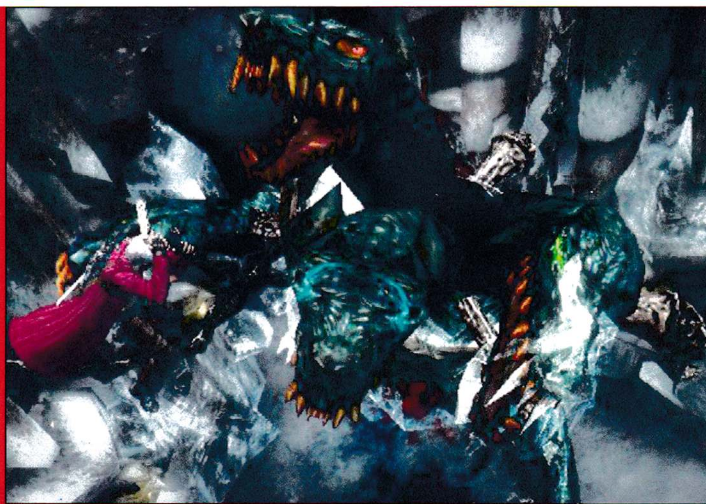




SEGA СА НОВИТЕ ИЗДАТЕЛИ НА ПОРЕДИЦАТА TENCHU

Преди броени дни Sega обявиха, че именно те ще издадат новата Tenchu игра с подзаглавие Fatal Shadows през пролетта на 2005-та година. Играта се разработва от K2 Studios със съдействието на From Software, които през месец Юли тази година придобиха правата върху поредицата от предишния й издател – Activision. Fatal Shadows ще е продължение на излязлата през 2003-та година Tenchu: Wrath of Heaven. Играта ще разполага с два играеми персонажа – добре познатата ни Аяме и 16-годишната девойка нинджа на име Рин. Геймплеят в новото попълнение на хитовата нинджа поредица отново ще е базиран на комбинацията от ръкопашни схватки и промъкване, последвано от мигновени (понякога доста реалистични) "отстранявания" на противниците. Ето и последните скрийншоти, публикувани официално от From Software.









НОВИ СКРИЙНШОТОВЕ ОТ DMC 3

Премиерата на новия Devil May Cry все така е назначена за началото на 2005-та година, от което ни дели цяла вечност, както най-вероятно се струва на феновете на поредицата. Все пак по всичко личи, че чакането ще си струва, защото новата игра придобива все по-интригуващи очертания. Макар че едва ли някой от вас се съмнява в графичните й достойнства, ето няколко от публикуваните последни скрийншотове, които, надявам се, няма да сипят твърде много сол в раната.



THE GETAWAY: BLACK MONDAY

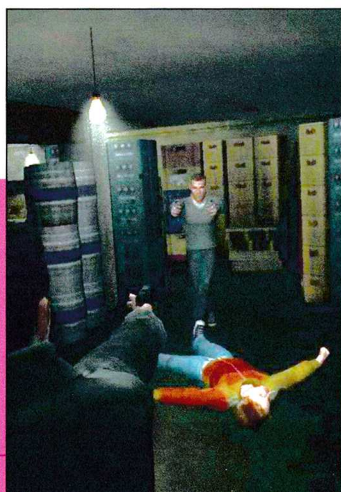
издател: **Sony** | създател: **SCEE Studio London** I жанр: **Action Adventure** | европейска премиера: **03.01.2005**

"Режисьорът" на първия Getaway, Брендън Макнамара, не криеше амбициите си да се превърне в Скорсезе на електронните развлечения. Като издател на играта, Sony също направиха каквото можаха, за да ни убедят, че Getaway е игралният вариант на "Добри момчета". Финалният резултат обаче, не беше нищо повече от един тромав екшън с куп очевадни издънки на ниво геймплей и едни от най-нескопосаните междинни анимации, виждани напоследък в компютърна или видео игра. Днес мистър Макнамара вече не работи за лондонското гейм дивелъпмънт студио на Sony. Неговото място в новия проект е заето Нареш Хирани – човекът, който оплеска геймплея на първия Getaway в ролята си на главен дизайнер на играта. Мерацките на студиото (и на Sony, разбира се) обаче, са останали непроменени. Само дето този път Хирани иска да се прави на друг режисьор. Цитирам – "Всичко ще е толкова истинско, сякаш си правите кросче по улиците на филм на Гай Ричи." Доо-обре... както кажеш, пич. Жалко само, че както личи и този път създателите на Black Monday смятат да постигнат въпросния реализъм по-скоро с количество, отколкото с качество.

Като начало, вместо да кажат нещо за това как смятат да вдъхнат поне малко живец в безжизнените улици от първата игра, "Хирани и компания" се тупат по гърдите как този път градът бил още по-голям – цели 25 квадратни мили! Добре, ама каква полза от това, щом виртуалният Лондон изглежда така, сякаш в него току-що е паднала неутронна бомба? После, за нуждите на Black Monday били наети цели 20 професионални актьори. И като ги подхванали тия ми ти актьори – моушън кепчър до припадък. Нещо повече – дори им сканирали лицата на горките хорица. До тук нищо лошо, ама то филм (пък бил той и интерактивен) само с актьори не става. Обикновено трябва и режисьор. Истински режисьор, а не някой геймдизайнер с болни кино амбиции.

Ако вече сте се мъчили с чудото, наречено Getaway, сигурно си спомняте, че всяко от 60-те различни превозни средства в играта беше почти неуправляемо (не и ако бързаме за някъде). Сега да не си помислите, че момчетата и момичетата от екипа на Black Monday са запретнали ръкави, за да не допуснат същата грешка още веднъж? Не, нищо такова. Вместо това, те взели, че снабдили новата си игра с цели 140 различни превозни средства. Супер, тъкмо сега ще имаме два пъти повече причини да им теглим по една майна, докато опитваме отчаяно да се доберем от една точка на тяхната игра до друга, без пътуването ни да се превърне в поредица от досадни катастрофи.

Колкото до геймплея, мистър Хирани с нескрита гордост уточнява, че този път играещият нямало да става жертва на историята. За целта, вместо ясно подредената последователност от мисии, на геймърите щяла да бъде дадена свободата да избират от набор със задачки. Именно – точно като в GTA! Защо ли не съм особено въодушевен от перспективата за поредната Grand Theft Auto имитация? И все пак нека изчакаме до началото на следващата година. Току-виж станало чудо... Да, бе!







XB
PS2
GBA
GC

CRASH TWINSANITY

РЕЙТИНГ
82/100

издател: **Vivendi Universal** | създател: **Traveler's Tales**

жанр: **Jump 'n' Run** | европейска премиера: **28.09.2004**





Нека да не роним сълзи за пореден път за това какво били направили от любимия ни Crash Bandicoot. Защо ли? Защото изглежда, че за пръв път след Naughty Dog (авторите на първите пет Crash игри) някой най-после е хванал цаката на добрия стар "бандикут". Всъщност хората от Traveler's Tales се справиха доста прилично и предишния път, но старите феновe на поредицата така бяха настръхнали срещу тях, че пропуснаха една доста добра, макар и не особено оригинална игра.





Този път обаче оригиналността е още на самата повърхност, за всички, които са си сложили очилата, разбира се. Вярвате или не, съекипник на Краш в Twinsanity е не кой да е, а самият доктор Нео Кортекс! М-да, онзи същият дето са се хванали с Краш за гушата още от първата игра насам. Оказва се, че този път двамата смъртни врагове трябва да обединят сили, за да се преборят с извънземната инвазия на Злите близнаци. Звучи умерено налудничаво, наистина, но в коя предишна игра с Краш не е било така? На тези, които вече почват да се чувстват леко обидени от факта, че любимото им червено куче не е едноличната и безспорна звезда в новата игра, ще издам една малка тайна – всъщност Краш пак е звездата! В Twinsanity доктор Кортекс играе най-вече ролята оръжие на разрушението в ръцете на нашия човек. В какъв смисъл ли? Ами в най-прекия. Краш просто го размахва (помитайки с него враговете си), захвърля, подмята, търкаля и бог знае какво още с една единствена цел – да изметe извънземната паплач от своя свят. Както се сещате, от всичко това страда не само егото на злия доктор, но и най-вече крехката му физика. Той обаче се опитва да приеме изпитанието по-мъжки, като от време на време дори подмята някои доста забавни забележки. Например, за малко да се търкулна на пода от смях, когато запитан от Краш дали не е пострадал от падането в една доста дълбока яма, доктор Кортекс отвърна пичовски – "Нищо ми няма, шиповете на дъното омекотиха падането." Такива ми ти работи. При това подобни ебавки в играта се срещат кажи-речи на всеки ъгъл. Екипът на Traveler's Tales очевидно е съставен от хора с доста свежо чувство за хумор.









Графиката на Twinsanity, уви, отново не е от калибъра на Jak & Daxter, но въпреки това се забелязват радващи окото подобрения в сравнение с предишното издание. Анимациите на героите в играта са далеч по-изпипани, което почва да се превръща в задължително условие за този доскоро уж непретенциозен жанр. Като цяло визията на Twinsanity този път е далеч по-близо до топ стандартите на конзолите от ново поколение.

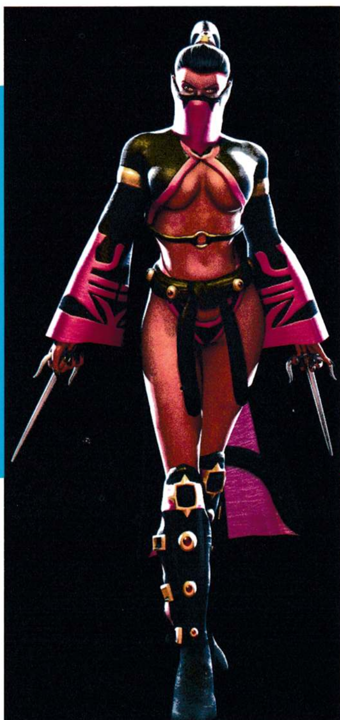
За да бъда абсолютно обективен, обаче не мога да не отбележа, че въпреки безспорните си достойнства Crash Twinsanity все още не е достигнала наистина култовото ниво на PS One изданията от поредицата. Причината за това далеч не е в некадърността на Traveler's Tales. Напротив, тези момчета и момичета очевидно имат не само талант, но и свежо мислене. Проблемът е по-скоро в погрешното отношение към марката "Краш". Те изглежда изпитват такова страхопочитание, че не смеят да променят кажи-речи нищо в нея. Въпреки оригиналния си замисъл Twinsanity всъщност се мъчи твърде много да прилича на Crash Bandicoot игрите от доброто старо време и това категорично е най-големият ѝ недостатък. Каквото и да се казва в поговорките, рано или късно старото куче не само може, ами и трябва да научи някой нов трик.

XB
PS2
GBA
GC

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

РЕЙТИНГ 89/100

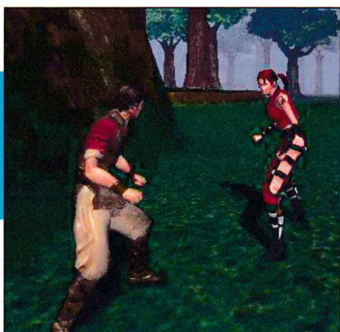
издател: **Midway** | създател: **Midway** | жанр: **Beat 'em up** | европейска премиера: **04.10.2004**

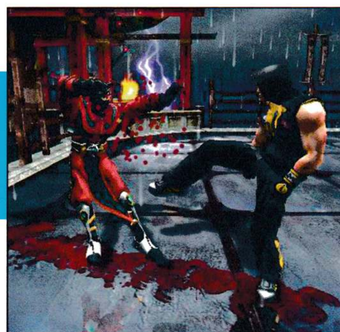


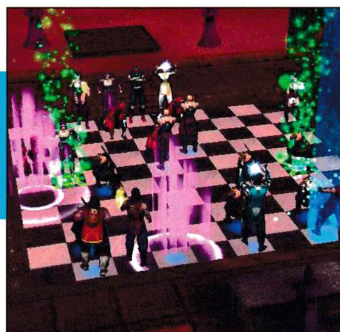




Макар все още да се радва на нелоши продажби, последното издание от сагата Mortal Kombat, Deadly Alliance, определено не получи полагащите му се овации. Една от причините за това вероятно се крие в неуместните, поне според мен, сравнения с Tekken и Dead or Alive поредиците. MK винаги е бил своеобразният "западен" отговор на японската инвазия в жанра и затова заслужава най-малкото да бъде оценен без излишни предразсъдъци.
За мен лично Mortal Kombat продължава да бъде beat 'em up играта с най-увлекателен и оригинално замислен свят, при това лишен почти 100% от дразнещия азиатски кич, с който са омазани до ушите споменатите по-горе две заглавия.
Най-новото попълнение в култовата поредица, кръстено Deception, принципно няма да изненада с нищо феновете на Deadly Alliance. Ако не броим, разбира се, доста необичайни екстри под формата на мини игри, за които ще ви кажа няколко реда по-надолу. Играта предлага един доста пълен набор от добре познатите ни от предишните издания бойци, като не е пропуснат нито един от ключовите герои. Новите попълнения са доста скромни като бройка, но не и като изпълнение, и аз ще ви оставя да откриете сами в играта, тъй като това не е нещо, което си струва да се описва. Колкото до геймплея, той е оставен почти непроменен. Отново най-оригиналният му елемент са трите т.нар. "stances", или с други думи трите различни бойни стила на всеки от бойците – обикновено два без и един със оръжие.
Този път обаче различните стилове са далеч по-добре балансирани, като преимуществото идва по-скоро от умението ви като геймъри, а не от различни удари или техники, които е почти невъзможно да избегнеш. И като си говорим за избягване на атаки, това ми напомня и за най-сериозното нововъведение в Deception – т.нар. "breaker" техники. Това са техники, които ви позволяват да прекъснете и най-неотразимото комбо на своя противник. Ако сте фенове на жанра, със сигурност знаете колко неприятно е когато врагът ви влезе в смъртоносна серия от удари, а на вас не ви остава нищо друго освен да скърцате със зъби и да чакате всичко да свърши, за да разберете колко точно "кръв" са ви взели. Единственият проблем с "breaker"-ите в Deception, е, че за всеки мач ви се полагат само по три от тях. Доста дървено решение, мен ако питате, ама нейсе... Между другото в новия MK ще имаме за пръв път възможността и да "навързваме" комбота от различни стилове на своя боец, което си е чиста проба купон, да не говорим колко е полезно. Освен ако не ви "сецнат" с някой "breaker" по средата, разбира се.
Мини игрите, за които ви споменах по-горе, са общо три – Puzzle Kombat (нещо като вариация на тема "тетрис"!), Kombat Chess и Konquest. Макар да изглежда като обикновен шах с фигури от Mortal Kombat, Kombat Chess всъщност е по-скоро нещо като вариация на доста стандартните турнирни схеми, предлагани в повечето beat 'em up игри на пазара в момента. Konquest е нещо като опит за комбиниране на добре познатия ви "survival" режим с елементи от action adventure игрите. Проблемът е, че като цяло този игрален режим е доста недопечен и очакващите сериозно задълбаване във вселената на Mortal Kombat ще останат сериозно разочаровани.
Като цяло, мога с чиста съвест да заявя, че Deception е безспорно най-добрият и най-завършен Mortal Kombat до момента. Препоръчвам ви го с две ръце!









XB
PS2
GBA
GC



Една от първите приятни изненади в Sly 2 идва от факта, че нашият добър познайник, благородният крадец Слай, стартира от самото начало с пълния набор от умения, за които че знаете, специалитетът на Слай са промъкването и акробатичните номера. "Мозъкът" на групата, Бентли, разполага с две доста полезни умения – да приспива враговете с помощта на своя арбалет със стрелички с приспивателно и да отстранява сериозни препятствия като ги взривява с бомбите си. Мъри, логично, е най-полезен с грубата си сила, на която могат да се опрат малцина от враговете на триото. Геймърът може да избере в произволен момент с кого от тримата да играе, но така или иначе, за да напреднете в играта, ще са ви необходими уменията на всеки от тях. Вече споменах за "графичните чудеса" на Sly 2: Band of Thieves. Сега ще уточня, че това определение не е напомпано ни най-малко. Визията на играта отново е издържана в познатия ви "cell shading" стил и аз определено мога да заявя, че не знам за друга компютърна или видео игра, в която този похват да е използван по-добре. Още в първата игра хората от Sucker Punch ни предложиха анимации от Дисни калибър, но този път те определено са надминали себе си. Истинско удоволствие е да наблюдаваш как всеки от персонажите се движи из нивата. Sly 2: Band of Thieves е абсолютно задължителна игра за всеки любител на гейминга, независимо от жанровете му предпочитания.

SLY 2: BAND OF THIEVES

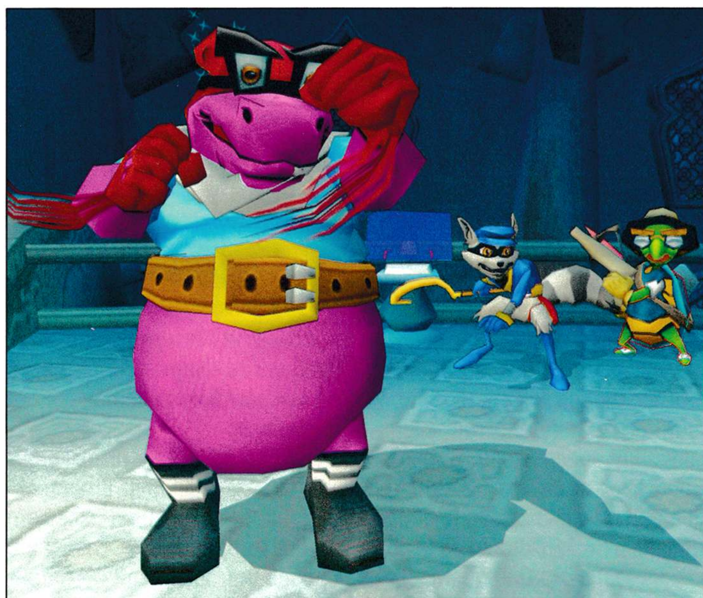
РЕЙТИНГ **92**/100

издател: **Sucker Punch** | създател: **Sony** | жанр: **Jump 'n' Run** | европейска премиера: **14.09.2004**

Искрено се надявам, че във времето от ревюто на първия Sly насам сте успели да изиграете тази игра. Ако не сте, направете го веднага, просто защото двете заглавия от поредицата трябва да се изиграят в правилната последователност. Не защото историята е свързана по някакъв особено заплетен начин. Просто Sly 2 е толкова добра, че на нейния фон първата игра ще ви се стори не чак толкова добра, колкото е всъщност.

Събитията в Band of Thieves стартират две години след края на Sly Cooper and Thievus Racoonus. Злодеят Клокверк е победен, но неговите части са пръснати по целия свят и сега Слай и неговите приятели костенурката Бентли и хипопотамът Мъри са се заели с нелеката задача да изровят всеки от чарковете и да се погрижат те никога повече да не бъдат събрани отново в едно. Оказва се обаче, че същата цел макар и с доста по-различни намерения си е поставила и бандата, наречена Клоу (като "нокът на хищна птица", макар в играта да се изписва като "Klaww").

Трябваше да се борим в рамките на цялата предишна игра. Макар да не съм врътнал още цялата игра, от това, което прочетох тук и там, излиза, че до края на Band of Thieves симпатичният ракун може да борави с още цели 16 нови техники, което си е повече от впечатляващо. В тази цифра, разбира се, са включени и онези умения, които ще усвоите, само ако намерите кодовете (пъхнати в добре познатите ви от първата игра бутилки, пръснати по всевъзможни места из нивата) за отключването на огнеупорната каса на всяко от нивата. Sly 2 включва цели 8 обширни "глави" от приключението, чиито местоположения са пръснати от Париж, та чак до Индия. Интересното е, че докато тримата приятели не изпълняват конкретна мисия, те могат да се разхождат свободно из нивата, което ще ви даде шанса да се порадвате на воля на графичните чудеса на играта. О, да, като споменах, че и тримата приятели изпълняват определена мисия, имах предвид именно това – този път си имаме цели 3 играеми героя. Както ве-







Един от най-очакваните и вълнуващи сблъсъци на тазгодишното E3 шоу в Лос Анджелес беше безспорно "Sony PSP Vs. Nintendo Gameboy DS". И докато Sony се опитаха (и до голяма степен успяха) да шашнат всички с лъскави екстри и хардуерна мощ, Nintendo за пореден път оста-

на войс чата и гласовото разпознаване), стерео говорители за постигане на псевдо съраунд звук и литиево йонна батерия, позволяваща до 10 часа игра. Новият Gameboy поддържа и формат за безжична комуникация, разработен специално за целта от самите Nintendo, който позволява без-



GAMEBOY DS

готов да превземе света на преносимите конзоли

наха верни на негласното си мото "Всичко в името на игрите". Първото нещо, което трябва да знаете за новия Gameboy, е, че значението на двете буквички зад името на новата играчка означават просто "Dual Screen". Което си е самата истина, защото, както се вижда и от снимките, Gameboy DS наистина си има цели два екрана. За функцията на втория екран ще си говорим след малко. Първо нека уточним някои от интересните технически детайли около новата играчка на Nintendo. DS е значително по-широк (около 15 сантиметра) и долу-горе толкова висок, колкото е и Gameboy SP. Дизайнерите на машинката са решили да запазят принципно оригиналното хрумване за конструкция тип "капак" по две причини – първо за по-добра защита на двата екрана, и, второ – за удобно контролиране на ъгъла, под който играещият ще гледа ключовия горен екран. Въпросните екрани са с 7.62-сантиметров диагонал, заедно осветяване и възможност за изобразяване на 260 000 цвята. DS разполага още с вграден микрофон (съобразен с нуждите

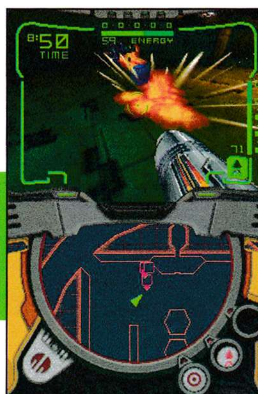


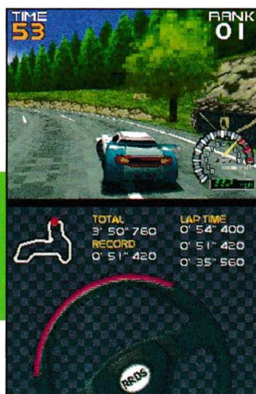
проблемна комуникация и – разбира се – мултиплейър игра на максимално разстояние от 30 метра.

Идва ред да кажем няколко думи и за "загадъчния" втори екран на DS. Тънкият момент при него е, че той е снабден с прозрачна аналогова "touch-screen" функционалност. С други думи, той отчита докосването до него (независимо дали то е с приложения "молив" или просто с достатъчно чист пръст). Като начало това означава, че така ще можете, подобно на PDA машинките, да изпишете съобщение и да го изпратите на друг щастлив собственик на DS. Далеч по-интересни обаче са опциите, които вторият екран предоставя при управлението на игрите. Аналоговата му прецизност позволява наистина невиждан до момента при преносимите конзоли контрол. С помощта на въпросния "молив" вие ще можете да управлявате да речем мерника си в някоя FPS игра с точност до пиксела. Още по-интересното е, че в същия момент ще можете да се придвижвате напред-назад и да "страйфвате" встрани с помощта на стрелките от D-пада на DS. Същият трик може да бъде приложен дори за рейсърите, да не говорим за евентуалните куест игри и RPG игри, които неминуемо ще се появят в този формат.

Не по-малко интересна е и възможността на втория екран да се изобразява цялата полезна, но все пак "зацапваща" екрана информация, свързана с игрите – от картите на нивата и инвентарите да речем, до различните менюта и дори информацията за здравето и муницииите ви във всеки даден момент.

За финал съм ви оставил някои от най-добрите новини около Gameboy DS. Преди всичко, очаква се машинката да се появи на пазара още този ноември и което е още по-важното на наистина скромната за неговите възможности цена от 150 щатски долара. Към момента на премиерата DS каталогът с игри ще включва 12 заглавия (между които Super Mario 64 DS, Metroid Prime Hunters, Spider-Man 2 DS, Ridge Racer и Urbz: Sims in the City), а в момента 45 сериозни дивелъпъра работят по общо 124 нови заглавия. И на последно място, но не последно по важност – Gameboy DS ще е 100% съвместим с игрите за Gameboy Advance SP. Както казваше Тодор Живков – да ни е честито!









Console Cheats

SLY 2: BAND OF THIEVES [PS2]



Спринт
Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Надолу (3), Нагоре, Надолу, Наляво, Надясно. Sly ще спринтира за няколко секунди, когато се върнете към играта.

Скрити FMV анимации
Победете някой бос. Сега не вършете нищо, докато екранът премигне. Натиснете Квадрат.

Приспособление за забързване на времето
Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Надолу (2), Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво.

Тайни филмчета
Анимация
След като изиграете първи епизод, изберете Episode 1 на екрана за селектиране на ниво. Наблюдавайте смяната на картинки над процентите за завършеност на нивото. Когато видите премигване на екрана в долната лява част, натиснете Квадрат.

LaLa филмче
След като приключите с трети епизод, изберете Episode 3 на екрана за селектиране на ниво. Наблюдавайте смяната на картинки над процентите за завършеност на нивото. Когато видите премигване на екрана в долната лява част, натиснете Квадрат.

Рекламно филмче
След като приключите с пети епизод, изберете Episode 5 на екрана за селектиране на ниво. Наблюдавайте смяната на картинки над процентите за завършеност на нивото. Когато видите премигване на екрана в долната лява част, натиснете Квадрат.

Създаването на Sly 2
След като приключите със седми епизод, изберете Episode 7 на екрана за селектиране на ниво. Наблюдавайте смяната на картинки над процентите за завършеност на нивото. Когато видите премигване на екрана в долната лява част, натиснете Квадрат.

Как да победите Димитри
Когато Димитри ви нападне, крийте се зад зелените варели. Когато се опита да стреля за трети път, преместете се и опитайте да му нанесете четири удара. След това той пак ще ви нападне. Избегнете ударите му, както и преди. Повтаряйте процедурата, докато го довършите.

Още хитрости

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 1, въведете код 231 на сейфа в мисията "Bug Dimitri's Office", за да се сдобиете с "Knockout Dive" приспособление.

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 2, въведете код 857 на сейфа в мисията "Boardroom Brawl", за да се сдобиете с "Insanity Strike" приспособление.

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 3, въведете код 386 на сейфа в мисията "Water Bug Run", за да се сдобиете с "Voltage Attack" приспособление.

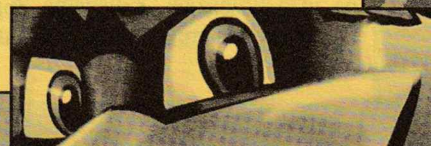
☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 4, въведете код 248 на сейфа в сградата близо до последните два терминала в мисията "Train Hack", за да получите приспособлението "Long Toss".

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 5, въведете код 969 на сейфа в мисията "Stealing Voices", за да получите приспособлението "Rage Bomb".

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 6, въведете код 129 на сейфа в мисията "Cabin Crimes", за да вземете приспособлението "Music Box".

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 7, въведете код 583 на сейфа в мисията "Laser Redirection", за да получите приспособлението "Lightning Spin".

☐ След като съберете всички бутилки от Епизод 8, въведете код 725 на сейфа в мисията "Murray/Sly Tag Team", за да се сдобиете с приспособлението "Shadow Power".



14 октомври 1897
Като Холмс

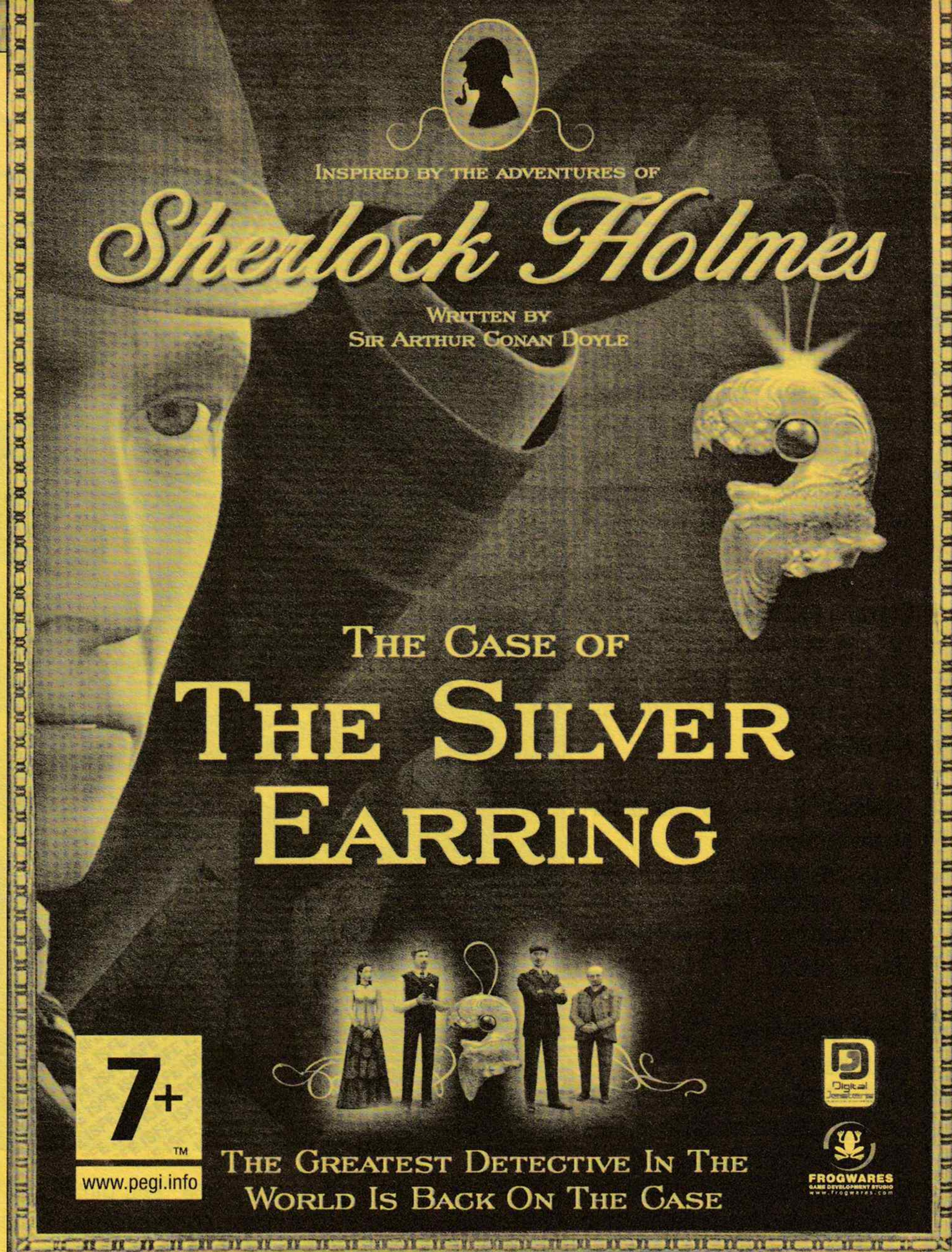
Вземете хартийката на пода пред вас и кликнете с десния бутон на мишката, за да отворите инвентара. Посочете я с курсора и щракнете на синия надпис "Read". По този начин ще я добавите в тефтера (отворете го и прочетете какво пише в нея). Прочее, ще се наложи да правите това с абсолютно всеки документ, който намерите по пътя си, и когато казвам "прочетете", означава да извършите именно гореспоменатите действия.

Говорете с доктора и човека вдясно от него за всичко. Тръгнете към мястото, откъдето дойде изстрелът (вляво от сцената) и говорете с майор Локхарт – младия мустакат човек, застанал до колоните. Точно срещу бара има врата (от дясно на главния вход). На облегалката на един от столовете срещу нея ще откриете парче плат. Вземете го. Говорете със слугата, който мете пода, а после и с възрастния полковник Патърсън, който е седнал на бара.

Излезте през вратата, срещу която намерихте плата. Вдясно, на бронята в горната част на рамката на вратата, откъдето току-що влязохте, има следи от барут. Използвайте tape measure от инвентара върху тях. На пода зад бронята ще намерите черен чаршаф. Приберете го. В същия коридор на малката масичка до огледалото ще откриете черен кичур коса. Използвайте лупата и го вземете.

Влезте през вратата срещу бронята. Това е кухнята. На пода до малкото четирикрако столче има откъснато копче. Вземете го (отново с помощта на лупата). Кликнете на големия кръгъл капак вляво от вас. Говорете с готвача за всичко. Излезте от кухнята и минете през вратата, която се намира вляво от бронята. Под масичката в коридора ще намерите (с помощта на лупата) една кутия. Вземете я. Малко по-надолу ще откриете и червена чанта. Приберете я и я отворете през инвентара. Прочетете билетите. Използвайте test tube от инвентара върху белия прах на земята.

Влезте във вратата вляво от масичката. Използвайте tape measure върху отпечатъците на пода. Вземете пепелта от пепелника на масата с помощта на лупата. В дъното на стаята има баня. Влезте в нея, използвайте лупата върху ножицата на мивката и приберете мазния червен кичур коса. Върнете се в коридора. Този път се вмъкнете в стаята вдясно от масичката. Вземете снимката на момичето от огледалото. Използвайте test tube върху кръглото бяло петно пред вас. На масичката с малката лампа има бележник. Кликнете върху него, вземете визитната картичка и я прочетете.



Излезте от стаята и веднага влезте във вратата вляво от вас. Заприказвайте Мери – прислужницата, която мие пода, и обсъдете всички теми. Кликнете върху вградения в стената шкаф (вдясно от стълбището). Влезте в другата врата, вземете списъка с гости от масата и го прочетете. В дъното на стаята са Хърман Гримбъл и Лавина. Говорете първо с мъжа, а после и с дамата (лейтенант Херингтън ще се появи и ще я защити). След това ще бъдете прехвърлени автоматично на бара. Приказвайте отново с възрастния полковник, а след това с Хънтър (бармана), Херингтън и отново с момчето, метящо пода. Върнете се при Лавина и ѝ покажете пистолета.

Като Уотсън

Говорете с абсолютно всички за всичко.

Като Холмс

На земята до кочияша има фас. Използвайте лупата, вземете го и измерете размера на стъпките с помощта на tape measure. Веднага след това ще пристигне инспектор Лестрейд. От картата кликнете на Baker street.

Като Уотсън

Вземете три книги от библиотеката зад него, отворете тефтера и ги прочетете.

Като Холмс

Кликнете на лабораторната масичка. Трябва да изследвате събраните до момента улики – парчето бял плат, кутията с барут, различните прахчета и няколкото кичури коса. Шерлок сам ще си казва какво иска да направи с тях. Просто следвайте неговите коментари. А след това отговорете на въпросите по следния начин:

1. "Да" – Colonel Patterson (вторият разговор)
2. "Не" – Mary.
3. "Не" – наблюдението за цигарената угарка в двора и Study of tobacco.
4. "Не" – Satterthwaite
5. "Не" – Carl Pannister и Miss Lambert.
6. "Да" – наблюдението, че стрелецът е висок 1,65 см и Ballistic science.
7. "Да" – Miss Lambert; зелената и

Guest list.

15 октомври 1897

Като Уотсън

Прочетете абсолютно всички нови документи в тефтера. От картата кликнете върху Sherringford Hall.

Като Холмс

Говорете с г-ца Ламберт (а после и с Гримбъл) по всички теми. Отидете до кухнята и приказвайте с готвача. Следваща цел – стаята с пепелника. Вземете белите ръкавици от масата. Оттам отидете в помещението, в което намерихте снимката с младото момиче. Вземете червената чанта от масата и я отворете. Прочетете двете бележки. Върнете се при Уотсън и заприказвайте Лавиния. Ще отидете в кабинета на Бромсби. Щракнете на бюрото, а след това – на снимката вдясно. Използвайте лупата върху ръката на третия човек, който не се вижда. Цъкнете и на другата снимка. Кликнете на писмото и книгата и ги прочетете от тефтера. Отворете най-горното чекмедже, вземете всички обгорени документи и ги прочетете. Отдръпнете се от бюрото, щракнете на средната снимка на стената и тръгнете към вратата на кабинета. Ще се задейства анимация, а после ще се отвори и картата.

Щракнете на Flatham's station и говорете с полицай Флечер. Ще се озовете пред къщата на Фоулет. Заприказвайте съседа (ще ви даде ключ) и после полицаят. Отидете до къщата и използвайте дадения ви преди малко ключ на входната врата. Кликнете на лапите на дракона вляво от вратата, за да вземете кибрит. Използвайте го, за да запалите лампата на масата срещу вас. Цъкнете на обувките под дракона. Използвайте tape measure върху отпечатъците до тях.

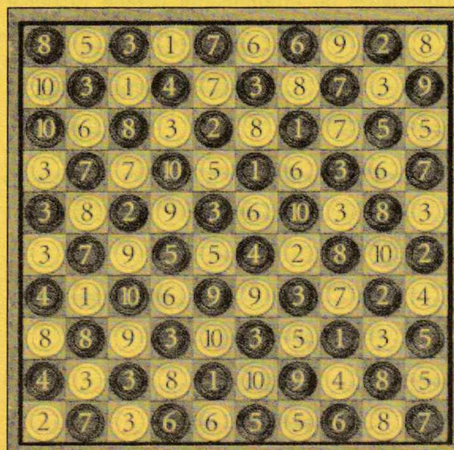
Отидете в края на стаята при клоуна и разгледайте четирите картини. Върнете се назад и вземете дървената играчка под малката масичка за кафе. Влезте във вратата вляво от библиотеката с книги, използвайте лупата върху пепелника до бялата кана и вземете пепелта. Кликнете на масата и после – върху кръвта и джина. Отидете в стаята с клоуна и влезте във вратата отдясно на библиотеката. Използвайте кибрита върху лампата на земята и кликнете върху парцала до нея.

Влезте във втората врата. Погледнете машината под огледалото, а после – дъската с множество числа на масата. Целта на този пъзел е да поставите липсващите числа така, че сборът, както по двата диагонала (започващи и завършващи в четирите ъгъла на дъската), така и по вертикала и хоризонтала от всички, да е 55 (виж картинката отдясно). Когато се справите с него, ще спечелите монета. Цъкнете на машината, сейфа, леглото, сертификатите на стената и отвертката, забита в прозореца. Кликнете на мивката до кревата и вземете зелената слуз. Погледнете портрета на Фоулет (до стенния часовник).

Отидете при клоуна, пуснете монетата в прореза и натиснете вдигнатата му ръка. Когато ви бъде предоставена възможност да избирате карта, цъкнете на асо пика и го поставете в дланта. След това повторете действието с четворка каро и четворка спатия. Получавате лист хартия. Прочетете го, върнете се в спалнята и кликнете на ковчега над сейфа. Редът, в който трябва да цъкнете на животните, е следният: рак, сърна и мечка. След това всички останали без орела – той е последен. Вземете документите и ги прочетете. Излезте от къщата. Получавате ключ.



Върнете се в коридора с изцапания с кръв парцал и отключете другата врата. На земята има лист хартия. Вземете го и го прочетете. Използвайте tape measure върху крака на трупа. Отидете зад



къщата и използвайте tape measure върху отпечатъка на варела. Говорете с Флечър. Идва ред и на стандартните за края на деня въпроси:

1. "Да" – Murray
2. "Да" – The development of the crime
3. "Не" – Hermann Grimble, Sherringford Hall
4. "Да" – Letter from Bromsby to Fowlett 11/12/96.
5. "Да" – наблюдението, че на леглото на Фоулет липсва възглавница
6. "Да" – наблюденията за отверката в прозореца и отпечатъците върху варела

16 октомври 1897

Като Холмс

Анализирайте мазните топчета, белите ръкавици и дървената играчка.

Като Уотсън

Говорете с началник-гарата. Влезте във влака. Проверете кошчето в ъгъла. Няма нищо. Изследвайте първата двойка скамейки – на дясната има бели пера. Вземете ги. На третата двойка под лявата скамейка има каскет. Вземете и него. В другото кошче има фас. Приберете го.

Като Холмс

От картата кликнете върху Sherringford Hall. Говорете с г-ца Ламберт и Мери. Отидете на втория етаж, отворете сейфа (зад картината до вратата). Вярната комбинация е 312211. Вземете всичко (прочетете новите документи от тефтера). Говорете с Лестрейд.

Кликнете от картата върху Bromsby cementworks. Тръгнете наляво от каруцата и отидете до сградата в десен ъгъл

на двора. Използвайте ключовете. Влезте и се качете на втория етаж. Разгледайте снимките (включително и през тефтера). Вземете ключа под лявата маса. Използвайте връзката ключове върху двойната врата. Кликнете на слона, после на хобота и накрая вземете от устата му малката фигурка. Поставете я на липсващото място в макета на мост в съседната стая. Вземете ключа, върнете се в стаята със слона и го използвайте на лявото чекмедже на бюрото. Кликнете върху всичко и прочетете документите.

Щракнете на снимката зад бюрото. Отворете сейфа с ключа, който намерихте в офиса на Бромсби. Вземете и прочетете всички документи. Приберете листа хартия под масата вляво и го разгледайте. От картата кликнете върху Bromsby cementworks и се запишете. Щракнете на стълбата и я използвайте, за да преодолеете оградата. Промъкнете се покрай кучето и пазача и влезте отново в офиса.

Повторете процедурата с фигурката от слона и макета. Отворете отново лявото чекмедже и вземете ключа и листа (прочетете го). Излезте от офиса и се промъкнете до театъра. Използвайте кибрита, за да запалите лампата вдясно от колоната. Тръгнете по коридора и използвайте tape measure върху стъпките. Продължете напред, използвайте ножа върху катинара и запалете и тази лампа. Кликнете на кошчето. Вземете ключовете отляво на двойната порта и ги използвайте, за да влезете в отсрещната врата.

Разгледайте бялото петно на пода с помощта на лупата. Влезте във вратата вдясно и прережете възела на въжето на пода с ножа. Вземете парцала вляво от двойната порта и отново с помощта на ножа си направете маска. Използвайте я. Влезте в стаята с тялото и кликнете върху ръката. Вземете лопатата и кликнете отново върху стърчащия израстък. Не става. Вземете пръта до малката врата срещу двойната порта и опитайте отново. Прочетете паспорта. Време е за въпроси:

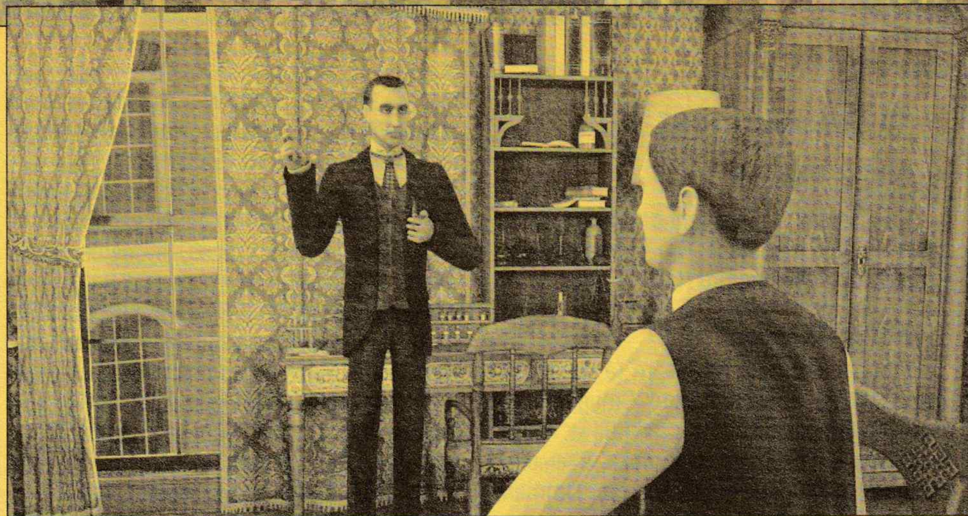
1. "Да" – Goblet
2. "Да" – Sir Bromsby in front of the Kalidassa Abyss и About Captain Lowrie...
3. "Не" – Mary и Audience text
4. "Да" – Cabinet Lloyd, Lloyd & Masterson
5. "Да" – наблюдението за току-що намерения паспорт

17 октомври 1897

Като Уотсън

Прочетете всички нови документи в тефтера, които Лестрейд ви даде.

Кликнете от картата върху Hunter's house.



Като Холмс

Прочетете изрезката за убийството на Хънтър (отново в тефтера). Кликнете на вратата и говорете с полицая. Използвайте лупата върху кръвта на пода. Разгледайте шкафа внимателно и измерете отпечатъка на перваза чрез tape measure. Излезте и огледайте масичките в дясната част на парника. Под една от саксиите ще намерите бележка (прочетете я).

Кликнете на картата и отидете на Baker street. Разгледайте ликьора в инвентара. Щракнете на библиотеката и прочетете енциклопедията. Цъкнете на вратата вляво от камината, за да се дегизирате.

Отворете картата и отпрашете за Richmond's Abbey. Отидете до портите и говорете с отеца за всичко. Тръгнете наляво – навлизате в гора. Целта ви е да намерите руините. Няма шанс да се загубите. Просто се старайте да запомните откъде точно минавате (обърнете внимание на езерцето). Запишете се в момента, в който Шерлок надуши пушек. Тръгнете към него – каналът гори! Включва се брояч. Бързо тръгнете обратно. В началото в страни от пътя има кофа. Вземете я и се върнете до езерото. Напълнете я с вода. Обратно при пожара. Потушете го с кофата. Влезте в канала. Използвайте кибрита върху свещта, а лупата – върху червеното петно на земята. Цъкнете на бутилките, матрака и изгорелите хартии. Влезте навътре и използвайте tape measure върху отпечатъците на земята. Влезте още по-навътре, щракнете на странната тухла (използвайте ножа), след което вземете и прочетете писмото. Върнете се до абатството и оттам чрез картата отидете на Baker Street, а после – в Sherringford Hall. Прочетете Kalidassa abyss, отидете в стаята с голямото огледало, на което девойките се пудрят, и говорете с Лавиния. Покажете ѝ снимката.

1. "Да" – документът Wung Jei
2. "Да" – Appleby
3. "Да" – Brother
4. "Да" – Threat W и Threat WC
5. "Да" – Kalidassa abyss

18 октомври 1897

Като Холмс

Прочетете плаката пред театъра, влезте вътре, говорете с абсолютно всички за всичко и се вмъкнете в стаята отляво (зад малкото момче). Заприказвайте пияната Дорис и излезте през вратата вдясно от огледалото. Влезте в тази вдясно от вас.

Като Уотсън

Кликнете на бележката на масата и я прочетете. Щракнете на костюмите в гардероба. Излезте.

Като Холмс

Почукайте на стаята в другия край на коридора и говорете с Ричардс. Покажете му обецата. Отидете при Дорис, кликнете върху нея и излезте през вратата вдясно от малката масичка. Говорете с работника (Адам Пол).

Върнете се при сцената и заприказвайте момчето. Отидете отново при Адам – използвайте новите ключове на вратата в дъното на коридора.

Кликнете на двата предмета пред голямия сандък, наложете обецата върху него (чрез лупата) и си я вземете обратно. Върнете се при сцената и я покажете на репетиращото момиче.

Вече имате и трите обеци. Обратно при сандъка – използвайте ги върху него. Вземете бележката и снимката и ги разгледайте.

1. "Да" – Bruce Aston
2. "Да" – Miss Sullivan
3. "Да" – доказателството за фалшивото копче и наблюдението за 30 актьорски костюма, от които липсва един.
4. "Да" – French visit card и Antiques dealer

Познайте, ако можете, кой точно е убиецът/убийците (това обаче не е задължително) и изгледайте последното филмче!

Поздравления за успешно разплетената мистерия! ;)

Владимир Тодоров

PC Cheats

ROME: TOTAL WAR

По време на игра натиснете ~ и въведете някой от кодовете:

bestbuy – Единиците стават с 10% по-евтини.
jericho – Стените рухват.
add_money # – Добавяте толкова пари към сметката си, колкото е стойността #.
add_population Y X – Добавяте население. Y е името на колонията, а X е броят на хората.
auto_win attacker/defender – Атакуващият или защитникът автоматично печели следващата битка тип auto resolved.
create_unit settlement/charactername unit_ID amount exp/armour/weapon – Създавате единица в селектираната от вас колония или армия, чието състояние определяте вие.
give_trait characternname traitname level – Давате на избрания от вас герой (заменете characternname с името му) характерните белези на избрано от вас ниво (traitname level).
list_traits – Получавате списък на всички отличителни белези.
move_character Z X,Y – Премествате даден герой до определено място. Z е името на героя, X и Y са координатите.
force_diplomacy accept/decline/off – Принуждавате противника си да приеме вашето дипломатическо предложение.
invulnerable_general charactername – Генералът става неуязвим в битка.
date year – Променяте датата.
kill_character charactername – Убива избрания от вас герой.
season summer/winter – Променяте сезона.

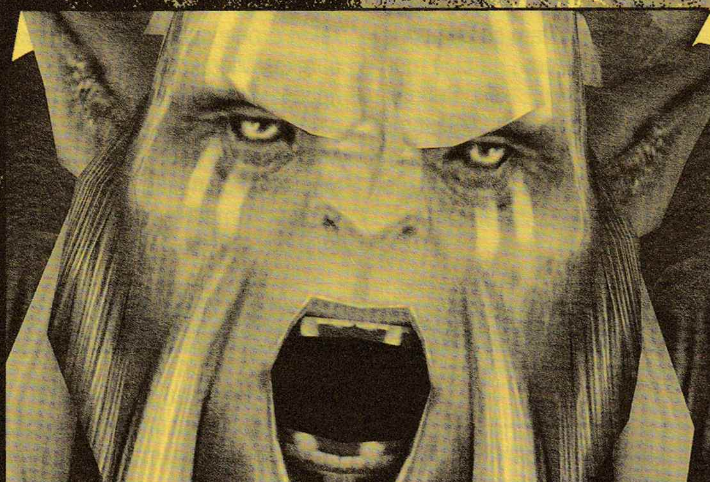


CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Стартирайте играта с параметър на command-line C:\Call of Duty\CoDSP.exe +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0, за да активирате режима за въвеждане на кодове.

По време на игра натиснете [~] и използвайте кодовете:

god – Неуязвимост.
give all – Получавате всички оръжия, амуниции, предмети.
give ammo – Всички амуниции
notarget – Враговете не ви забелязват.



KOHAN 2: KINGS OF WAR

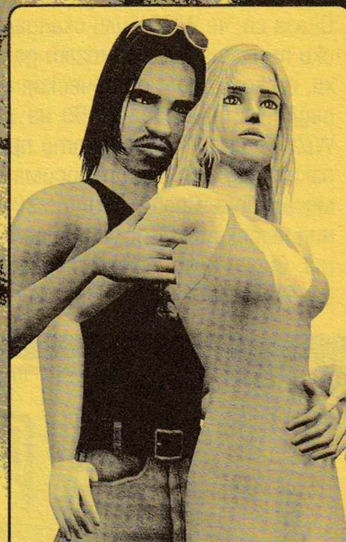
По време на игра натиснете [ENTER]. Въведете:

victoryismine – Печелите мисията.
wasted – Губите мисията.
gimme – Прибавяте си 100 злато.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Трябва да създадете нов профил, за да работят кодовете. Те са:

MERCENARIES – Неограничено количество муниции.
HA2P1PY9TUR5TLE – Военна версия.
NICKWEST – Режим Big Head.
SWEDISHARMY – Реалистични щети.



THE SIMS 2

По време на игра натиснете [CTRL]+[SHIFT]+[C] и въведете:

kaching – Добавя 1000 simoleons
Motherlode – Добавя 50 000 simoleons
slowMotion # – Редактира бързината на играта. # приема стойност от 0 до 8.
aging off – Изключва процеса на стареене.
aging on – Стартира процеса на стареене.
moveObjects off – Забранява местенето на предмети.
moveObjects on – Разрешава местенето на предмети.
deleteAllCharacters – Премахва всички Sims-ове.
help – Показва някои от командите за cheat-ване.

Ако желаете да получите достъп до режим за въвеждане на допълнителни кодове, след като сте натиснали [CTRL]+[SHIFT]+[C], вместо код напишете "boolProp enablePostProcessing true".

bloom rgb # – Добавяте ефекта неясно размазано виждане (0.0-1.0)
vignette # # # – Размивате само края на екрана (0.0-1.0)
filmGrain # – Сякаш покрива екрана с песъчинки (0.0-1.0)

MIXED NEWS

WEIRD

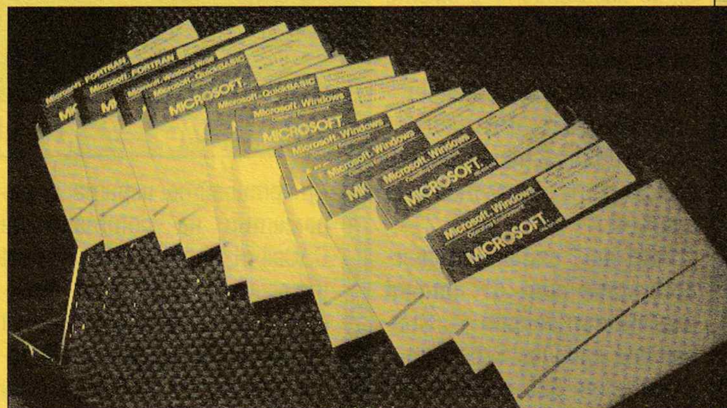
WIZO СТИК

Чували ли сте за групата WIZO? И аз не бях, докато не попаднах на тази новина. Оказа се, че WIZO били скандални и по-скоро посредствени немски пънкари, които могат да се похвалят с по-големи PR успехи, отколкото с творческия си пробив. Новият им албум е поредното доказателство на горното твърдение. Той се казва WIZO Stick EP и особеното при него е, че излиза не върху компактдиск, а върху преносима флаш памет с капацитет от 64 мегабайта. Срещу своите 20 евро почитателят на романтичните немски пънк получава пет чисто нови mp3 песни на групата, видео клип, една купчина джипези (JPGs) и акорди за китара, ако желаете да се упражнявате вкъщи. Специално е уточнено, че можете да използвате флаша за каквото си поискате, след като си я купите с безценното авторско съдържание. За съжаление не може да бъде направена статистическа справка доколко добре се търсят новите хитове на WIZO, защото практически няма как да бъде измерено дали тези mp3-ки не се изтриват веднага или след един час, или след два часа. Всъщност, USB-паметите са чудесен начин музикалната индустрия най-сетне да излезе от кризата – така или иначе 80% от нейните изпълнители за нищо не стават, поне могат да ни продават албумите им с приятни флашове, така щото да сме щастливи – хем да затриваме бездарните „пиеси", хем въпреки това да не остава в устата ни лошият вкус на прецакването. Очаквайте скоро – USB-памет „Best of" с капацитет един гигабайт на цена от 30 лева на Роси Кирилова и Панайот Панайотов. Специален бонус – пълната колекция от предаванията „За животните с любов"...



WINDOWS 1.0 - САМО ЗА 99.99 ДОЛАРА

Стийв Балмър е известен с ексцентричния си стил. Стийв Балмър е милиардер. Стийв Балмър днес е шеф в Microsoft, най-голямата софтуерна компания в света. Но някога Стиви е бил просто един от многото обикновени хора, борещи се всеки ден за хляба си. Той е бил търговец, опитващ се да убеди колкото се може повече хора да си купят неговата стока, сиреч Windows. На адрес www.energyradio.fm/anm/templates/ftf.aspx?articleid=101&zoneid=5 (преписвайте внимателно) можете да откриете невероятен архивен материал – рекламен клип за Windows 1.0. Той е заснет в средата на 80-те години, а Балмър носи модното тогава сако с едро бежово каре. В рамките на две минути той се опитва да продаде на уважаемия клиент невероятната графична среда Windows 1.0, вървяща в комплект с операционнат система DOS, програма за текстообработка (Microsoft Write), програма за рисуване (Microsoft Paint), програма за планиране на деня, драйвер за паметта (!!!) и компютърни игри за.. за... за.... 99,99 долара! Преди две години Балмър спечели завинаги сърцата на всички сърфиращи, когато в мрежата се появи клипче от годишното събрание на Microsoft, където Стийви подскачаше и квичеше като маймуна. Е, очевидно е – веднъж магаре, цял живот ....



НАУКА

MODS ОТ ЕДИН ТЕРАБАЙТ

Британските учени не спят и постоянно се трудят. След като в миналия брой ви разказахме за робота, който се храни с мухи, сега отново ви представяме откритие. Този път обаче става въпрос за нещо чувствително по-практично и реалистично. Учени-физици от Imperial College-Лондон са създали т.нар. Multiplexed Optical Data Storage (MODS) диск. Той побира 1000 гигабайта и е с размерите на обикновено CD или DVD. Отличният резултат е получен с промяна на начина, по който се записва информацията върху диска. При обикновеното CD информацията се кодира в микроскопични вдлъбвания и изпъквания, като всяко едно от тях се брои за един бит. При MODS-дисковете тези вдлъбвания и изпъквания са асиметрични при 332 различни ъгъла. Върху една празна медия информацията може да се записва двуслойно и двустранно, като всеки слой може да побира до 250 гигабайта данни. Оптималната конфигурация осигурява капацитет от един терабайт. Според учените производствените разходи за един MODS-диск не са повисоки от тези за един DVD. Малко уточнение – ако учените получат финансиране за доразработка на своя проект, MODS дискове ще бъдат достъпни най-рано през 2010 година.



GOOGLE SMS

Търсачката Google беше просто търсачка преди две години. Оттогава насам тя е мултифункционална свръхплатформена и високорезултатна услуга за търсене в реално време. Последното доказателство (засега само в САЩ) – SMS търсене.



Представи си следния сценарий. Отиваш на екскурзия в Симитли и ти се прияжда дюнер. Не знаеш обаче къде в Симитли има дюнер, затова пишеш SMS със съдържание „duner Simitli (пощенския код на Симитли)" и го изпращаш на краткия телефонен номер на Google-България. В резултат получаваш подробна справка с адреси, телефони и упътвания за най-близкия дюнер в Симитли, който се оказва внезапно точно зад ъгъла. Или пък искаш да разбереш какво интересно можеш да видиш в Симитли – пращаш съобщение „Simitli".

Макар че описаните сценарии изглеждат като послание от бъдещето за България, в САЩ това вече е тестова реалност. Освен търсене Google смята да предложи и мобилен вариант на своята услуга Froogle (ценово сравнение на различни продукти) – влизаш в магазина, гледаш гръцки и български домати и се чудиш кои да си вземеш. Резултатът е ясен и освен това ще разбереш с колко те лъже търговецът при цената на доматите. Ама се поувлякох с тия български примери...

SONY РЕВОЛЮЦИИ 1

Sony обмислят да въведат поддръжката на mp3 формата в своите преносими устройства. Тази новина е съобщена в началото на октомври от сайта ZDNet Франция и е потвърдена по-късно от говорител на Sony-Америка. Причината за това явно се крие в недоволството – на клиентите, че си купуват наистина страхотни, наистина красиви и наистина скъпи уолкмени и плейъри, които обаче могат да работят само с вътрешните формати на японския гигант (MD дискове и ATRAC3-компресията, която „уж" била по-добра от mp3); на самите Sony, защото продажбите май-май не вървят съвсем както трябва.. Третата причина за обмислянето на подобно решение е навлизането на Sony на пазара за онлайн музика. Концернът е изправен пред предизвикателството да предложи на потребителите своя богат каталог (Sony Music издава Анастейша например), но би било наистина прекрасно, ако подходи към това предложение с адекватно от техническа гледна точка решение. Освен това японците ще копират модела на работа на Apple – платформа плюс крайно устройство. iPod работи със свой собствен формат за кодиране, но поддържа и mp3. Сиреч – музика за народа, срещу долар парчето и ATRAC3-формат, плюс поддръжка на mp3.. Защото не всяко mp3 е нелегално. Е, някакви си 97 процента...

SONY РЕВОЛЮЦИИ 2

Имаме ли PlayStation? Сигурно нямаме, ако се вярва на вашите изпълнени с тиха завист и шумен протест писма срещу успешната конзола на Sony. В света са продадени вече 72 милиона бройки от модела PS2 – в България се смята, че са не повече от осем хиляди. За идващия коледен пазар Sony освежава като за последно своя успешен воин и му подарява нова броня. Резултатът – по-малък, но покрасив PS2, на цена от около 150 евро. Малката изненада – и в България ще струва някъде толкова, когато пристигне по българските Sony-магазини.

Тайната на смаляването се нарича „извади, Такаши, ако обичаш, захранването отвън". Като габарити новият PS2 не е по-голям от кутия бисквити или кутия бонбони, изборът е ваш. Може да си пускате DVD-та на него, но не и divX-и. Както става ясно от новината по-горе, Sony едва сега почва да осмисля потенциала на формата mp3, така че сигурно ще мине още известно време, преди да осмисли и алтернативната видео кодировка.

Трябват ли ви още аргументи да врънкате за коледен подарък „онова супер гъзарско черно Sony, дето вече и Пешо, и Иван си имат"?

ТОП 20 НА КОМПЮТЪРНИТЕ ЗАПЛАХИ

Статистиката, подхранваща потребителската параноя, е особено популярна в Интернет. И през тази есен е факт класация Топ 20 на потенциалните софтуерни рискове, създадена от института Sans (www.sans.org/top20/). Изследващите този вълнуващ процес са подредили и систематизирали заплахите в две групи – такива, засягащи Windows системи, и такива, удрящи Linux. Първата зависимост, която е установена, е, че почти 60% от проблемите през 2003 година продължават да присъстват и днес в ежедневието на (л)юзера. Причината за това (колко изненадващо) се крие в нежеланието на потребителите да вземат защитни мерки. Всъщност, ако те го желаеха, нямаше да има пробиви в системите, нямаше да има вируси, нямаше да има работа и за компаниите, пишещи антивирусен софтуер...

Top Vulnerabilities to Windows Systems

- W1 Web Servers & Services
- W2 Workstation Service
- W3 Windows Remote Access Services
- W4 Microsoft SQL Server (MSSQL)
- W5 Windows Authentication
- W6 Web Browsers
- W7 File-Sharing Applications
- W8 LSAS Exposures
- W9 Mail Client
- W10 Instant Messaging

Top Vulnerabilities to UNIX Systems

- U1 BIND Domain Name System
- U2 Web Server
- U3 Authentication
- U4 Version Control Systems
- U5 Mail Transport Service
- U6 Simple Network Management Protocol (SNMP)
- U7 Open Secure Sockets Layer (SSL)
- U8 Misconfiguration of Enterprise Services NIS/NFS
- U9 Databases
- U10 Kernel

Поредното изложение на Intel не изобилстваше нито откъм обявени конкретни нови продукти, нито откъм нова по-обща информация за технологиите, които Intel развива в момента. Основни акценти бяха решението на Intel също като AMD да предостави 64-битови x86 процесори, както и такива с по две и повече ядра (т.е. двупроцесорна система с един чип).



Intel Developer Forum – есен 2004

Dual/Multi-core

Един от проблемите, стоящи пред „двупроцесорните процесори", очаквани догодина (и още повече пред „многопроцесорните", очаквани след 2-3 години), не е технически, а лицензионен. Цената на сегашните операционни системи зависи от броя на процесорите в компютъра. Например WinXP Home е само за еднопроцесорни системи, ако искате да използвате втори процесор, трябва да си купите поне WinXP Pro (който е двойно по-скъп). За четирипроцесорни системи трябва поне Win2003 Server и т.н. до най-скъпия вариант Windows 2003 Datacenter Server. Същият лицензионен проблем стоеше и пред HyperThreading. Той бе разрешен като бе въведено правилото, че „се броят" реалните процесори и съответно свободните модули на процесора (които само „изглеждат" като втори процесор), изпълняващи втората програмна нишка, не следва да увеличават цената на операционната система. За разлика от HyperThreading при процесорите с две ядра вторият процесор си е съвсем „реален". Желанието на Intel (а то е в интерес и на потребителите) е по отношение на ОС лиценза да се броят процесорните цокли (Socket 478 и т.н.) на системата, независимо колко реални процесорни ядра има във всеки цокъл и колко виртуални процесори изпълняват отделни нишки във всяко ядро.

Wireless

Intel силно подкрепят развитието на безжичните технологии. За връзка на близко разстояние с периферни устройства се очаква Wireless USB стандарта (евентуално като заместник на Bluetooth), за средни разстояния (локални мрежи и с някои уговорки – малки градски мрежи) е предвидена новата модификация 802.11n – работи както в b/g областта 2.4GHz, така и в областта 5GHz; запазва обратна съвместимост с тях – до 11/54Mbps (b/g 2.4GHz) и до 54Mbps (а 5GHz), а освен това предоставя скорости между 135Mbps и 540Mbps в зависимост от изискванията на съответния национален регулаторен орган. За далечни разстояния (градски мрежи и междуселищни връзки до около 45 км) се предвижда WiMax 802.16 със скорост до 70Mbps.

Масовото разпространение на продукти, поддържащи новите стандарти се прогнозира за 2006-та година. По-скоро можем да очакваме надстройките на сегашните 802.11a/b/g стандарти – 802.11i, предоставящ подобрена сигурност (WPA2 – Wi-Fi Protected Access 2); 802.11e, предоставящ осигурено минимално качество за функции като Voice/Video-over-IP, Video-on-Demand и др.; 802.11h, задоволяващ изискванията към работата на 5GHz предавателите в тези европейски държави, където 802.11a "не е разрешен", тъй като не покрива всички регулаторни норми.

Безжичните стандарти за градски мрежи се очаква да конкурират DSL и кабелните модеми. Мрежите за мобилна телефония от трето поколение (3G/UMTS, до 2Mbps) по-скоро ще бъдат допълвани (в градовете), отколкото конкурирани – Intel смятат да предоставят комбинирани модули UMTS/GPRS/WLAN /WiMax (3G, настоящите GSM връзки до 48Kbps, 802.11 и 802.1b), както за Centrino преносимите компютри, така и за други мобилни устройства (PDA, GSM и др.).

nVidia

В ниския клас, освен досегашните модификации на FX5200, FX5600 и FX5700, се появиха и два нови модела: FX5500 и FX5700LE. Geforce FX5500 е с възможностите на FX5200 (базиран е на NV34 чип – поддържа DX9 Shader 2.0, има два пикселни конвейера за по две текстури), но работи на 270MHz и с 200MHz памет (400DDR). Geforce FX5700LE представлява олекотена версия на FX5700 (NV36 чип – в сравнение с NV34 има повече възможности – Intellisample, подобрена поддръжка на DX9 и изглаждане на ръбовете и т.н.; има четири пикселни конвейера, всеки с по един текстурен модул) – работи на 250MHz с 200MHz памет (400DDR).

ATI

ATI също се грижат за масовия потребител (който купува платки доста под 200$). Новите им модели са Radeon9250 и Radeon9550. Radeon 9250 се различава от Radeon9200 единствено по по-ниската си тактова честота (240MHz вместо 250MHz). Radeon 9550 представлява Radeon 9600, работещ също на по-ниска честота (250MHz вместо 325MHz; паметта и при двете платки работи на 200MHz/400DDR и е със 128bit шина). Очаква се и Radeon 9550SE, който също като Radeon9600SE се отличава от по-бързия си събрат по по-тясната шина за достъп до паметта – 64bit вместо 128bit. R9550/SE е най-евтиният DX9 ус-



корител на ATI. Производителността му е сходна с тази на GF-FX5700LE, но е малко по-евтин.

Maxtor DiamondMax 10

Тази серия твърди дискове е с обем между 80GB и 300GB, интерфейс UltraATA/133 или SerialATA/150 и 7200rpm скорост на въртене. SATA моделите поддържат и NCQ (Native Command Queuing) – метод на SATA/II стандарта за подреждане на командите (четене, запис, позициониране) по такъв начин, че изпълнението им да бъде оптимално като скорост, което се постига като устройството (твърдият диск) вземе предвид реалното физическо разположение на данните (което далеч не съответства логически на ниво операционна/файлова система – файл/директория/дял или на ниво BIOS/интерфейс – сектор/глава/цилиндър).

SATA моделите с обем 250GB и 300GB имат и двойно повече кеш памет от останалите – 16MB (дори сървърните Ultra320 SCSI дискове рядко са с толкова много), което повишава производителността при редица приложения.

SiS649, VIA K8T890

SiS обявиха нов чипсет за евтини P4/Celeron системи – SiS649 поддържа до 200MHz (800QPB) системна шина, има 1GB/s връзка (нестандартизирана MUTiOL) с южния мост (SiS965 – два PCI Express x1 порта, 4бр. SATA/RAID, USB2.0, 7+1 звук, Gigabit Ethernet, PCI шина и т.н.), PCI Express x16 порт за графични платки PEG16, няма AGP, има един канал за DDR/II памет, поддържащ до DDR400 и DDR-II/533 (двуканалният SiS656 поддържа и DDR-II/667).

VIA обявиха първия си чипсет с PCI Express – K8T890. Той има опция за Hyper Transport връзка до 16bit/1GHz (2000DDR, 8GB/s) и всички Socket939, Socket754, Socket940 процесори (Athlon64/FX, Opteron, Sempron). Поддържа един PCIe x16 слот, но има и 4 допълнителни PCIe линии (за 1бр. PCIe x4 или 4бр. PCIe x1 слота). VIA първоначално бяха обещали и AGP8x поддръжка, но засега нямат такъв модел (очаква се K8T890 Pro с 16 допълнителни PCIe линии за втори PEG16 слот и използването на две Geforce 6 платки в SLI режим). Връзката с южния мост е 1GB/s (нестандартизирана V-Link).

Първоначално K8T890 ще се използва с настоящия южен мост VT8237 (2бр. SATA/RAID, USB2.0, 5+1 звук, 10/100Mbps Ethernet, PCI шина и т.н.), а по-късно и с VT8251, който ще добави още 2бр. SATA150 портове (общо 4бр.), две PCIe линии (за два PCIe x1 слота) и „HD Audio", което би трябвало да е 7+1/24bit/192kHz, но засега не се знае със сигурност (както и не е ясно дали SiS965 освен 7+1 поддържа и 24bit/192kHz). За съжаление изглежда, че VT8251 ще се откроява и с липсата на Gigabit Ethernet.

Audigy2 Value

Creative пускат в продажба малко по-евтин Audigy2 SoundBlaster. Value моделът струва около 75$. Поддържа почти всички функции на по-големите си събратя (Audigy2 ZS) – 5+1, 6+1 и 7+1 колонки, 24bit/192kHz звук, EAX 4.0, SPDIF оптични и коаксиални входове и изходи и т.н. За разлика от тях обаче няма THX® сертификат и идва с по-ограничен софтуерен пакет (по-малко програми и игри, липсват THX настройките и тези за позициониране на колонките). Поддържа 5+1 и 7+1 режимите, но при 6+1 запазва само Dolby Digital EX 6.1 за сметка на DTS-ES 6.1. Липсват му FireWire и портът за джойстик (Game/DB15), но с техните функции дънните платки и без това вече се справят перфектно (имат USB2.0, Gigabit Ethernet и т.н.).

DVD записвачки

Двуслойни (8.5GB) DVD записвачки без проблеми вече се намират и у нас. Повечето са с цени под 100$ като най-подходящ е моделът на LG – GSA-4120B. Той по нищо не отстъпва на останалите и е единственото устройство, поддържащо не само CD-R/RW, DVD±R/RW, DL DVD+R (двуслоен), но и DVD-RAM. Въпреки това е по-добре да се изчака с покупката, защото много скоро ще се появят устройства, записващи DVD+R на 16x и DL DVD+R на 4x (пък и в момента на пазара няма нито 12x еднослойни, нито двуслойни дискове, които евентуално ще излязат докато чакаме LG GSA-4160).

DVDCam

Hitachi и Panasonic от доста време предлагат видеокамери с DVD-RAM (стандартните 12 cm или по-малките 8 cm) носител вместо MiniDV касетките. Предимствата на DVD носителите пред DV/MiniDV касетките са по-ниските цени (по-разпространени са, защото се използват и за други цели освен видеокамери) и повечето възможности за редактиране и разглеждане (могат да се използват на почти всеки компютър или домашна DVD система, без усложнения като кабели, софтуер и време за прехвърляне от камера/MiniDV касета към компютър/DVD диск).

Отскоро и Sony предлагат камери с DVD носител и то по-разпространените DVD-R и DVD-RW варианти. Има модификации с различни разделителни способности, възможности за нощно снимане (инфрачервен излъчвател за видео, светкавица за снимки), оптично увеличение на образа и т.н.

Интерфейсът за връзка е USB2.0 (480Mbps), а не FireWire (i.Link, както го наричат Sony), но за съжаление все още не се поддържа USB-on-the-Go за връзка с други устройства освен компютър.

Поради ценовите войни в областите на DVD записвачките и цифровите фотоапарати много тайвански производители смятат също да предложат DVD видеокамери, които ще поддържат и повече стандарти за носители (DVD+R/RW и най-вече двуслойни DL DVD+R/12mm и DL DVD+R/8mm, върху които ще може се записват повече часове видео/повече снимки).

Конкурент на DVD дисковете при видеокамерите биха могли да бъдат твърдите дискове. От друга страна с намаляването на размерите и цените Flash паметта (Samsung обявиха чипове за 16GB Flash карти) ще може да се приложи и при записа на видео, което ще донесе съответните предимства – липса на механични части, по-малка консумация, по-леки и по-малки камери.

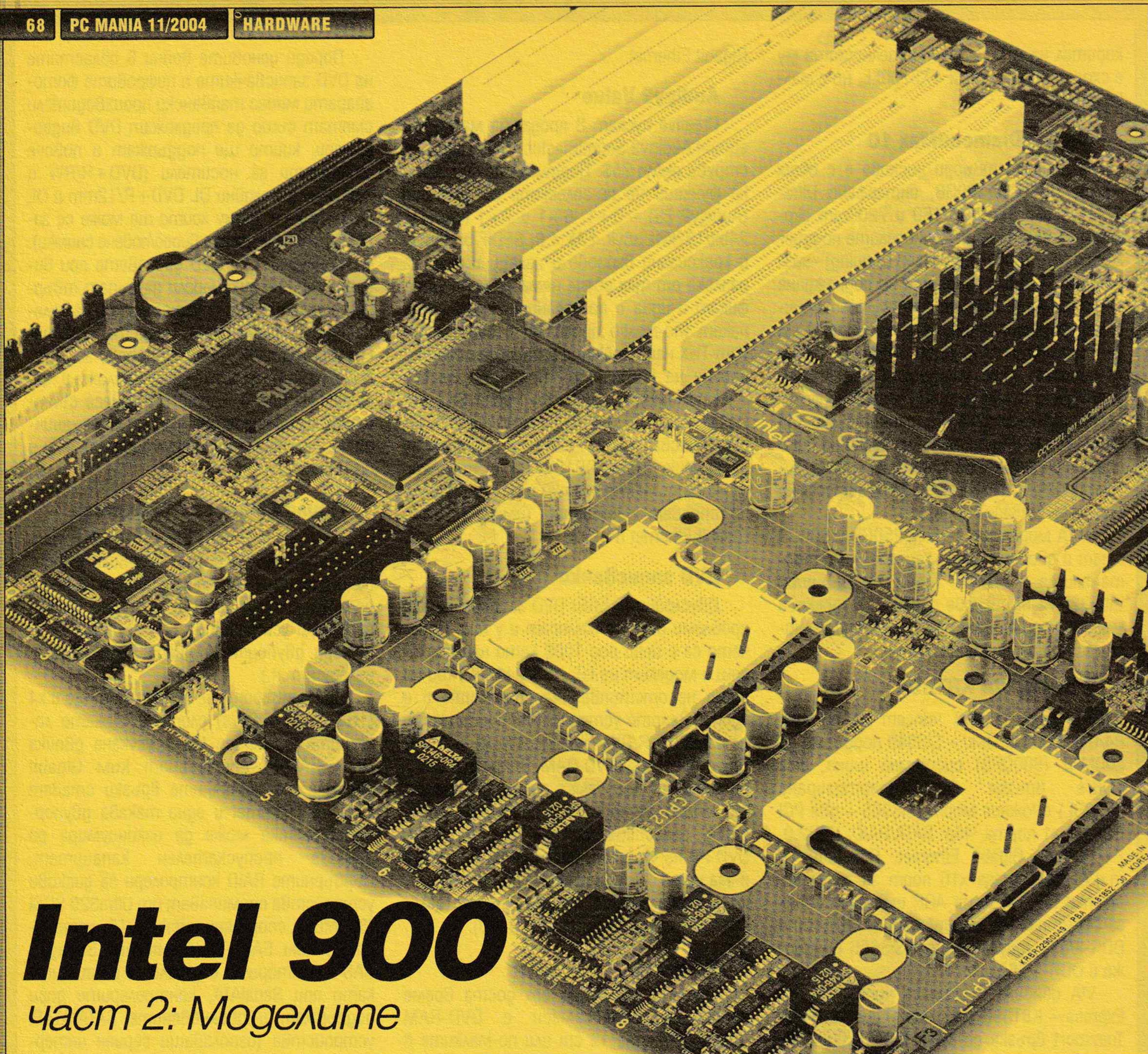
Приложения за PCI Express

Навлизането на PCIe x16 и x1 в настолните компютри ще задоволи нуждите от пропускателен капацитет на видеоплатките (x16, 4GB/s) и почти всички останали устройства (x1, 250MB/s – TV тунери, двупортови Gigabit Ethernet контролери и т.н.)

При сървърите се появяват също и x4 (1GB/s), x8 (2GB/s) слотове. Докато локалните мрежи по кабел усукана двойка (UTP CAT5E) преминават към Gigabit Ethernet, то оптичните връзки стават 10Gigabit Ethernet и една такава двупортова платка може да изконсумира до 2.5GB/s пропускателен капацитет. Сървърните RAID контролери за дискови устройства преминават от Ultra320 SCSI (320MB/s споделени между 15 устройства) към SAS (Serial Attached Storage). SAS конекторите и кабелите са същите като при SerialATA, контролерите дори поддържат и обикновените SATA/ATAPI устройства (използващи сериен интерфейс софтуерно съвместим с UltraATA /IDE). SAS устройствата и контролерите добавят към SATA-II (300MB/s, hot-swap/смяна без изключване на захранването, модули и конектори за външно свързване) софтуерна съвместимост с Ultra SCSI и възможност за включване на две устройства към един порт (чрез разклонител).

8-портов RAID/SAS/SATA-II контролер консумира до 2.4GB/s, а 16-портов (поддържащ без разклонители толкова устройства, колкото Ultra SCSI) – до 4.8GB/s. В бъдеще се очакват по-бързи SAS интерфейси (600MB/s през 2007-ма и 1.2GB/s през 2010 – съответно за 16-портови контролери 9.6GB/s и 19.2GB/s) както и 40Gigabit Ethernet решения (двупортовите – до 10GB/s), които съответно ще изискват поне PCI Express x32 (8GB/s) или още по-добре бъдещите PCI Express версии с по-висока основна честота (при PCI Express 1.0 тя е 100MHz).

Стоян Спахиев



Intel 900

част 2: Моделите

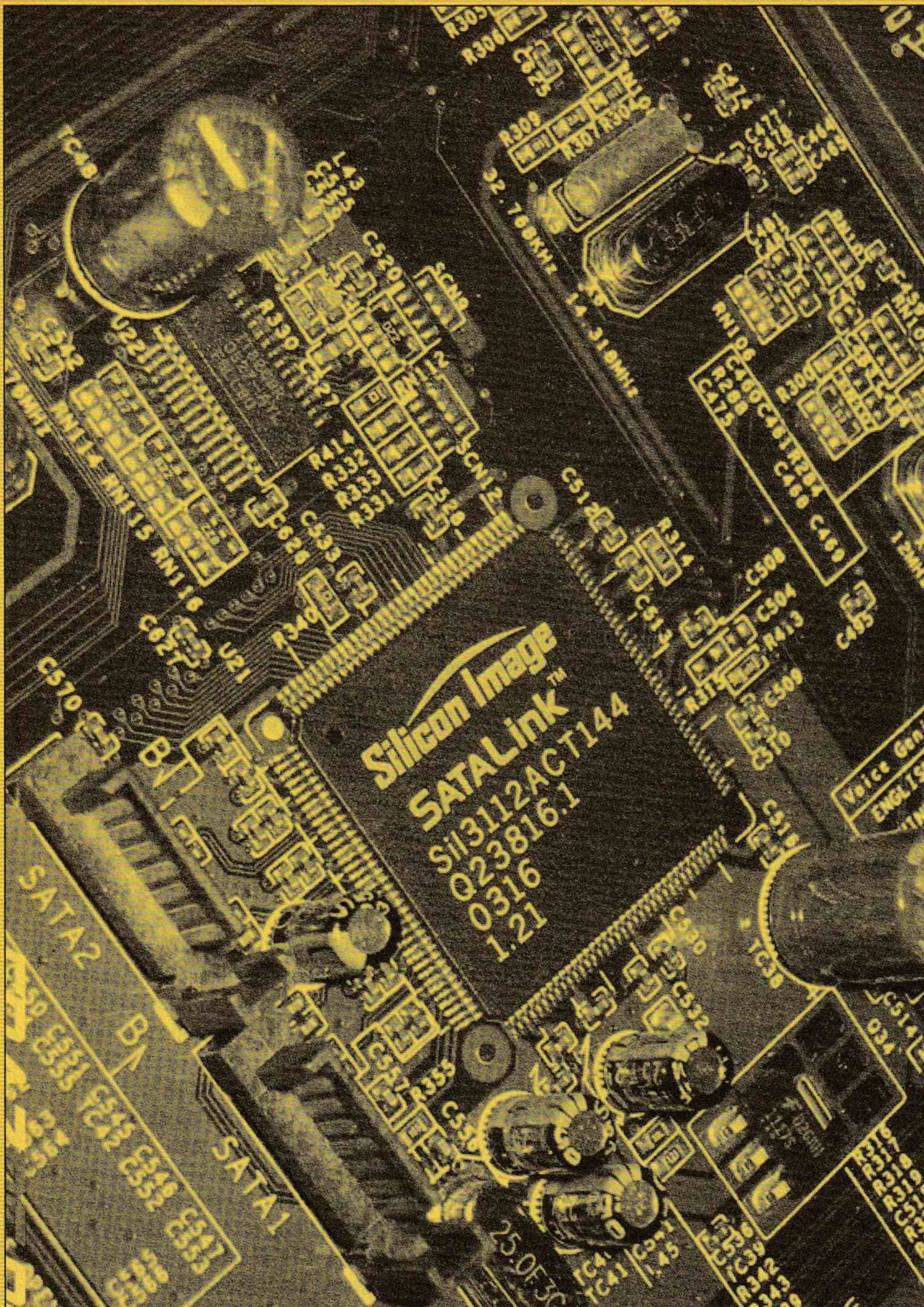
Първите PCI Express и DDR-II чипсети вече са факт. Въпреки че SiS бяха обявили своите SiS656 и SiS756 продукти още през пролетта, първите дънни платки с PCIe и DDR-II слотове се появяват едва сега и то с чипсети от Intel (серия 9xx). До месец-два ще се намират дъна и с продуктите на nVidia, VIA, SiS, ATI и евентуално ALi.

i925X

Новият лидер сред чипсетите на Intel се явява пряк наследник на i875P. i925X поддържа два канала DDR-II SDRAM памет с чипове DDR-II/533 (DIMM модулите се наричат PC2-4300) или DDR-II/400 (PC2-3200). Може да се адресира до 4GB памет и се поддържа корекция на грешките (ECC), ако се използват подходящи модули (които са по-скъпи и по-бавни от обикновените). Отпада поддръжката на DDR400, тъй като i925X е предвиден само за върховия сегмент на пазара, където се предполага, че никой не иска да използва такива „остарели" технологии (въпреки, че DDR400 е по-бърза и по-евтина от DDR-II/400; вж. част1: Технологиите в миналия брой). Затова и единствените процесори, с които може да работи i925X, са тези с 200MHz/800QPB системна шина (т.е. само по-бързите P4 и никой от Celeron-ите). По принцип асинхронната работа (800QPB и DDR-II/533, 8.5GB/s) на процесорната шина и RAM паметта води до леки забавяния вследствие от буферирането. При DDR-II паметта (която и без това е по-мудна) обаче е по-важно да се изстиска максималният възможен пропускателен капацитет, така че е по-добре да се жертва синхронността (800QPB шина и DDR-II/400, 6.4GB/s). До края на годината се очаква и леко подобрен вариант i925XE, който да поддържа 266MHz/1066QPB шина (за бъдещия модел Pentium4 Extreme Edition процесори), която работи синхронно с DDR-II/533.

Също както i875P имаше по-добра производителност от по-малките си събратя (i865) благодарение на PAT (Performance Acceleration Technology) – и i925X е с един-два процента по-бърз от останалите i9xx чипсети. Това се дължи на оптимизации в контролера на паметта (може да изпраща сервизни команди при всяка възможност, а не само в края на комуникационния цикъл), които според Intel този път не могат да бъдат активирани при по-малките i9xx модели (малко след излизането на i875P/i865 дънната производителите пуснаха BIOS версии с активирана PAT дори при i865).

Специалният CSA интерфейс за Gigabit Ethernet е отпаднал поради наличието на PCI Express x1 портове в южния мост. Производителността на PCIe x1 и CSA е еднаква. Предимството на PCIe е в това, че е отворен стандарт. Докато единствено Intel предлага CSA контролери, то за PCIe могат да се намерят такива и от



множество други производители (Broadcom, Marvell, по-късно Realtek и т.н.), което предоставя възможност за повече функции (вграден тестер на кабела например) и по-добра цена.

Чипсетът поддържа един PCI Express порт с 16 линии, който е предназначен за графични ускорители (PCI Express for Graphics x16). Във всички чипсети от серията i9xx е отпаднала поддръжката на AGP8x. Засега никой друг производител на чипсети не е представил продукт, който да поддържа и двата стандарта (PEGx16 и AGP8x), дори алтернативно, а не едновременно (т.е. когато използваме AGP слота, PCIe x16 да се изключва и обратно). VIA може би ще направят такъв, но не е сигурно.

Производителите на дънни платки (Asrock, Elitegroup/ECS и др.) обаче проявиха инициатива и направиха модели хем с PCIe x16, хем с AGP слотове. Уловката е там, че AGP слотът е такъв само физически, а електрически и сигнално е свързан към старата PCI шина (не към PCI Express портовете) и AGP платките, сложени в него, преминават на PCI 33MHz/32bit (133MB/s, споделени) режим, вместо на AGP8x (2GB/s, само за видео). Така видеоплатката става просто една от многото PCI платки (или колкото има) в компютъра.

Според Intel чипсетите i9xx не поддържат Socket478 и могат да работят само с новите Socket T (LGA 775) процесори. Производителите на дънни платки обаче съумяват да измайсторят и други комбинации – i915 със S478, i865 с LGA775, дори и с двата цокъла. Не е ясно дали ще се появят и i925X модели със S478.

Връзката между i9xx северните мостове и ICH6 южните мостове се осъществява посредством 1GB/s (във всяка посока, общо 2GB/s) нестандартизирана връзка (Intel DMI – Direct Media Interface) – съществен напредък спрямо смешните 266MB/s при всички i8xx модели (от i810/ICH1 до i875P/ICH5; само двата SATA/RAID порта могат да заемат повече от това – 300MB/s!). Дори тази връзка не би била достатъчна при максимално натоварване на всички интерфейси в южния мост. Все пак такова натоварване рядко се получава, а и не можем да изискваме да бъде овладяно докато чипсетът е разделен на няколко части (затова обединението им при nForce3 има положителен ефект върху производителността, както и интеграцията на контролера за паметта при Athlon64).

При появата на новата платформа (i9xx чипсети и LGA775 процесори) първите опити за overclock (пускане на процесора и/или паметта на по-високи от фабричните тактови честоти) постигнаха минимални резултати. Intel дадоха двусмислени обяснения, които да се интерпретират като „Е, написахме си домашното и сложихме overclock-лимит на LGA775 процесорите". Впоследствие се оказа, че причината за ниските резултати не е в процесорите – Intel специфизират напрежението на i9xx северните мостове така, че да стигне колкото за 800MHz шина, но без голям резерв. Появиха се дънни платки, които позволяват да се повиши i9xx напрежението и така по-високите честоти отново станаха възможни.

Другият фактор, ограничаващ overclock-а, са нефиксираните честоти на SATA портовете (решение: използвайте UATA устройства) и PCI Express слотовете (да се надяваме скоро да се появят дъна, които се справят с този проблем, или още по-добре чипсети от други производители, които да са с фиксирана PCI Express честота).

i915P

Всички възможности на i925X (освен специфичната оптимизация на контролера за паметта и поддръжката на ECC) фигурират и в i915P. Освен това, тъй като той не се води „върхов" модел, може да работи с процесори с по-бавна шина (133MHz/533QPB), както и с обикновена DDR памет (не се поддържа едновременна работа и с двата вида памети DDR/DDR-II, но има дъна и с двата вида слотове – използват се или едните, или другите). Поддържат се DDR400 (PC3200) и DDR333 (PC2700).

Производителността на i915 с DDR400 памет е малко по-добра от тази на i875P, което показва, че Intel са подобрили контролера за паметта в новите чипсети. Производителността с DDR-II/533 почти достига тази с DDR400 и щом цените се изравнят, няма сериозна причина да страните от DDR-II. Засега обаче е по-добре да се купуват дъна с DDR (184pin) слотове или комбинирани – с два DDR и два DDR-II (240pin).

i915G

Към функциите на i915P при i915G е добавен видеоускорител Intel Graphics Media Accelerator 900 (GMA900) – трето поколение Intel Extreme Graphics (IEG). В предишните случаи гръмките наименования прикриваха посредствената производителност и малкото възможности на вграденото графично ядро на Intel. При GMA900 обаче доста от недостатъците на предшествениците му са отстранени. Тактовата честота е сравнително голяма (за вградена графика) – 333MHz. Пикселните конвейери са 4 за по 1 текстура всеки. GMA900 поддържа PixelShader 2.0 (DX9.0b), а VertexShader 2.0 се емулира софтуерно от драйвера.

При GMA900 паметта, която се заема от системната RAM, не е фиксирано число (освен минималните от 1MB до 8MB). Заемат се до 224MB в зависимост от текущата задача (DVMT – Dynamic Video Memory Technology). Другият възможен вариант е твърдо да се заделят 64MB за видео. Тогава динамично допълнително могат да се добавят още най-много 64MB). Чрез DVMT по-ефективно се използва наличната памет – ако не е необходима на графичния ускорител, тя се освобождава и може да се използва от другите приложения и операционната система. Максималният възможен пропускателен капацитет при i915G е 8.5GB/s (с DDR-II/533 и ако в дадения момент единствено GMA900 използва двата канала за достъп до паметта).

Освен това Intel са добавили и технология за пропускане обработката на закритите (с друг обект) пиксели, което повишава ефективността на графичната подсистема. Естествено множество функции, с които сме свикнали при Geforce и Radeon ускорителите (пълноекранно изглаждане на ръбовете – FSAA и др.), не се поддържат. Някои от тях може би ще бъдат добавени в по-новите версии на драйверите. Все пак GMA900 е съществена крачка напред за Intel и производителността му достига тази на nForce2 IGP (вградена GF4MX графика). Видеоизходите на GMA900 са на висота – 400MHz RAMDAC, до 2048x1536, поддръжка на VGA, DVI и TV-Out (включително HDTV разделителни способности – High Definition TeleVision, 1920x1080), широкоекранни формати (16:9), двумониторна работа (с ADD2 платка, която се слага в PCIe x16 слома).

i915G има PCIe x16 порт, в който може да се включи и обикновена видеоплатка (вграденият GMA900 ускорител автоматично се изключва) или модулът за втори мониторен изход (ADD2). Тъй като PCIe x16 слотът трябва да е съвместим с всички PCIe платки (освен x32), то той може да се използва и за други цели, а не само за графични ускорители. Не е ясно дали вграденото видео ще се изключи в такъв случай, но най-вероятно е така.

За да не остава компютърът без видеоизход (макар той да не е нужен при сървърите например) и тъй като повечето операционни системи (и BIOS-и) не поддържат такъв режим на работа – може да се използва видеоплатка за PCIe x1 (засега такива няма) или за старата PCI шина.

i915GV

Разликата между i915GV и i915G е в това, че GV няма PCIe x16 порт (и естествено е по-евтин). Така се губят възможностите за двумониторна работа и поставяне на по-мощна видеоплатка когато вградената графика утеснее на потребителя.

Би следвало да не могат да се включват и PCIe x16 платки (независимо дали за видео или нещо друго), но нищо не пречи на производителите на дънни платки да направят модел, при който една или няколко от PCIe x1 електрическите линии са свързани към един физически PCIe x16 слот (на който другите линии никъде не са свързани, както втория x16/x8 слот при SLI дъната на Alienware, Iwill и др.), в който да се сложи някое Geforce 6600.

i910GL

Най-малкият i9xx модел е още по-ограничен и от i915GV – не поддържа 200 MHz/800QPB процесори, а само 133 MHz/533QPB. Липсва и възможността за работа с DDR-II. Максималният обем адресируема памет е намален наполовина (2GB), както и максималният брой слотове/канал памет (1 слот за разлика от 2 при останалите i9xx).

ICH6/R

Новият южен мост се свързва със северните i9xx посредством 1GB/s връзка (нестандартизирана, DMI). Поддържа общо 4 SerialATA/150 порта (ICH5: само два) – има опция включване/изключване на устройства по време на работа (удобно за чекмеджета или кабели, извадени навън. Препоръчва се тази функция да се използва само ако имате и захранване с новите SATA конектори/захранващи кабели) и NCQ режим за по-бърз достъп до данните; 1 UltraATA/100 канал (за две UATA устройства). ICH5 има два – Intel искат да подпомогнат навлизането на SATA. Техните южни мостове засега са единствените (останалите производители на чипсети все още нямат такива модели), които поддържат ATAPI устройства като CD-RW и др.; 8 USB2.0 порта; v.92 модем; 7+1 канален (колонки: предни ляво/централна/дясна, задни ляво/дясна, странични ляво/дясна + subwoofer за ниските честоти/басовете) 32bit/192kHz звук High Definition Audio (HDA) – повече дори от Hi-Fi и DVD Audio, защото то поддържа само 24bit/96kHz при 5+1 и 24bit/192kHz при стерео 2+1 – засега обаче необходимите codec аналогови чипове (Realtek, C-Media и др.) поддържат максимум 24bit/192kHz. HDA спецификацията изисква и възможността за едновременна работа на няколко звукови входа и няколко изхода – например докато компанията гледа и слуша DivX филм през 7+1 колонките, някой да говори чрез VoIP софтуер с Америка през слушалките и микрофона; четири PCI Express x1 порта (двойно повече от конкурентните и все още неизлезли VIA VT8251 и SiS965, но това е несъществено – и два са напълно достатъчни – в днешно време много рядко се използват повече от две PCI платки за разширение); обикновена стара PCI шина с до 6 master слота. Вграденият MAC Ethernet контролер не поддържа Gigabit-скорости, а само 10/100Mbps.

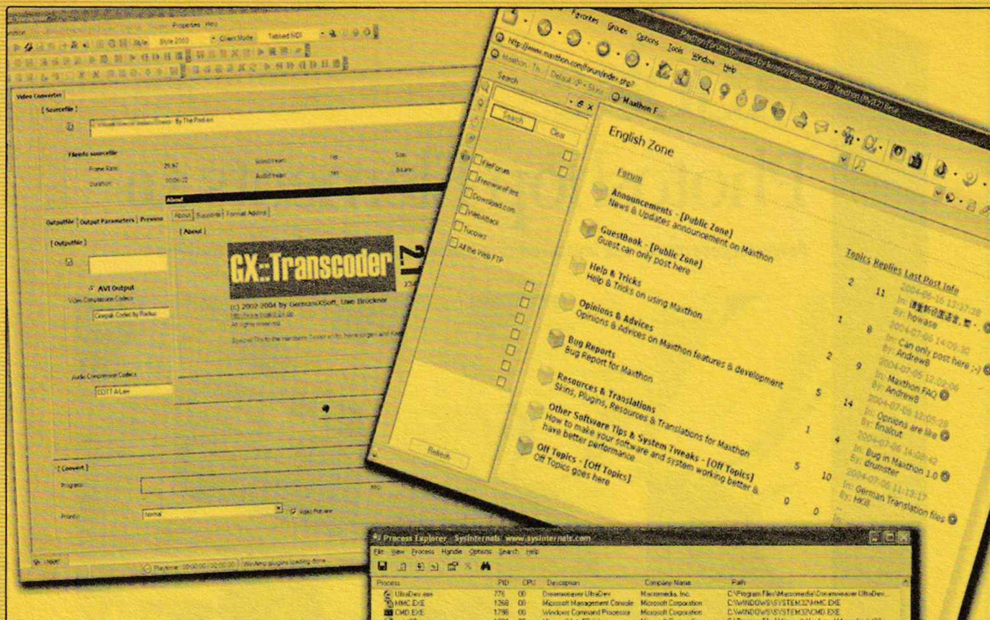
Освен базовия ICH6 модел се очакваше да има и три други модификации: ICH6R със софтуерна поддръжка на RAID нива 0 (за скорост, от два диска), 1 (за дублиране на данните, от два диска) и Matrix RAID (от два диска, върху тях се създават два RAID масива – единият е ниво 0 и заема например първите 20GB на всеки диск, другият е ниво 1 и заема останалото пространство) – все още не се поддържат RAID нива 0+1/10 (от четири диска) и JBOD (обикновено обединение на дисковете без специални функции). Matrix RAID е полезна функция, защото позволява да се получат донякъде (за съответната част от дисковото пространство) скоростта на RAID0 и сигурността на RAID1 само с два диска; ICH6W с вграден MAC контролер за безжични мрежи WirelessLAN 802.11b/g (11/54Mbps, 2.4GHz) с поддръжка на Access Point функции (множество WLAN устройства да се свързват едновременно към ICH6W компютър); ICH6RW – най-пълната модификация – и с RAID и с WLAN. За съжаление ICH6W/RW моделите бяха отложени, а наскоро Intel обявиха, че „няма смисъл от дънна платка [и чипсет] с WLAN".

Това твърдение е абсолютно необосновано – Apple отдавна правят такива дънни платки за настолните си системи, а и повечето модерни дънни платки за преносими компютри също имат WLAN. Като цяло южният мост на Intel е с много добри звукови и SATA/RAID възможности и дори без WLAN функциите си е по-доброто решение в сравнение с очакваните първи PCI Express модели на VIA и SiS. Остава да видим какво ще ни донесат nVidia с nForce4.

Заключение

Новите чипсети няма да доведат до осезаемо повишаване на производителността (понякога дори напротив), но поважното е, че добавят множество полезни и желани функции и възможности.

Стоян Спахиев



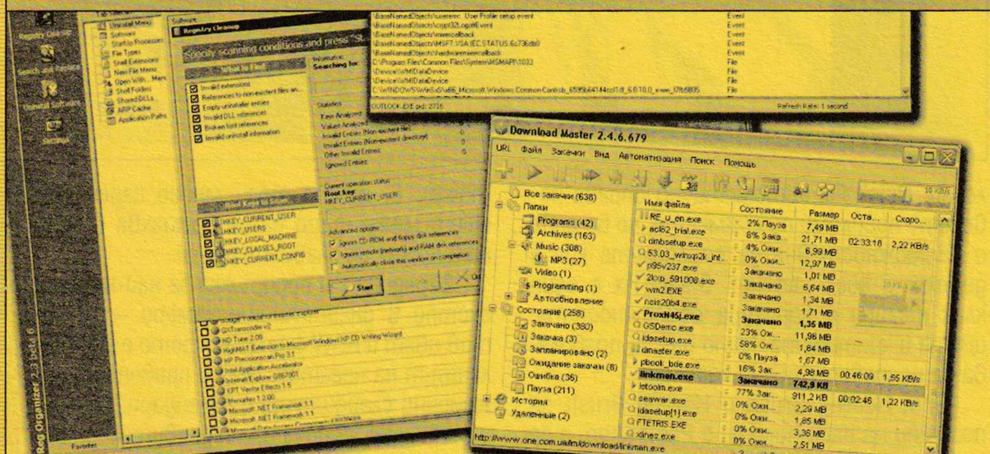
чества и функционалност бие доста от конкурентите си, освен това е безплатна.

Real Alternative

site: *http://home.hccnet.nl*
size: 5.7 MB
version: 1.26

Real Alternative позволява да се гледат RealMedia файлове без инсталация на досадния RealPlayer. Поддържа RealAudio (.ra .rpm), RealMedia (.rm .ram .rmvb .rpx .smi .smil), RealText (.rt), RealPix (.rp), а също и вариантите на тези файлове, вградени в уебстраници. Пакетът съдържа Media Player Classic 6.4.8.2, RealMedia codecs 6.0.12.1053, RealMedia DirectShow splitter 1.0.0.9, RealMedia Bandwidth Settings tool и RealMedia Browser plugin 6.0.12.1053.

BEST FREE SOFT 11/2004



Gmail Notifier

site: *http://toolbar.google.com/gmail-helper*
size: 0.3 MB
version: 1.0

Ако вече имате gmail, тази програмка, разработена от същия екип правил google toolbar, е едно нещо, което ще ви върши много работа. Тя кротко седи в трей бара и проверява имате ли нов G-мейл. За жалост излезе след приключването на работата по дисковете и ще трябва да си я дръпнете от този адрес: www.http://toolbar.google.com/gmail-helper/GmailInstaller.exe.

GX::Transcoder

site: *http://www.germanixsoft.com*
size: 9.05 MB
version: 2.10

Преди програмата се казваше GermaniX Encoder, но с нарастването на функционалността си си смени името и стана GX::Transcoder. Тя може да бъде описана с едно изречение – много мощен конвертор за аудио и видео формати. Превръща всички популярни аудио и видео формати. При първото пускане на програмата определено ще се стреснете – тя изглежда доста професионална, в смисъл засукана и сложна, но след като настроите интефейса и поработите с нея, ще се почуствате в свои води. Това става за най-много ден-два. Ако си поиграете още толкова време с нея, почти съм сигурен, че няма да я забравите и изтриете никога.

Reg Organizer

site: *http://www.chemtable.com*
size: 1.42 MB
version: 2.3

Много мощен мениджър за регистри и конфигурационните файлове на Windows. Преглежда и редактира регистрите, показва предварителен преглед на .reg файлове и изчиства безполезните файлове. Полезна, лека и приятна програмка, с помощта на която Windows-ът се забързва.

Download Master

site: *http://www.westbyte.com/dm*
size: 1.9 MB
version: 3.2.6.778

Това безспорно е една от най-добрите програмки за сваляне на файлове от нета. Удобен интерфейс, стабилна работа, постоянно обновяване на програмата. По качества и функционалност бие доста от конкурентите си, освен това е безплатна.

Maxthon

site: *www.myie2.com*
size: 1.69 MB
version: 1.1

Новата версия на Maxthon (известна преди като MyIE2) е най-популярната и най-мощната надстройка на Internet Explorer. Добавя много оригинални функции в браузера. Главният ѝ плюс е възможността да се отварят няколко сайта в един прозорец (подобно на Opera и Mozilla). Други полезни функции са блокирането на реклами и изкачащи прозорчета. Към нея има и множество допълнения (plug-ins), разширяващи допълнително функционалността ѝ.

Process Explorer

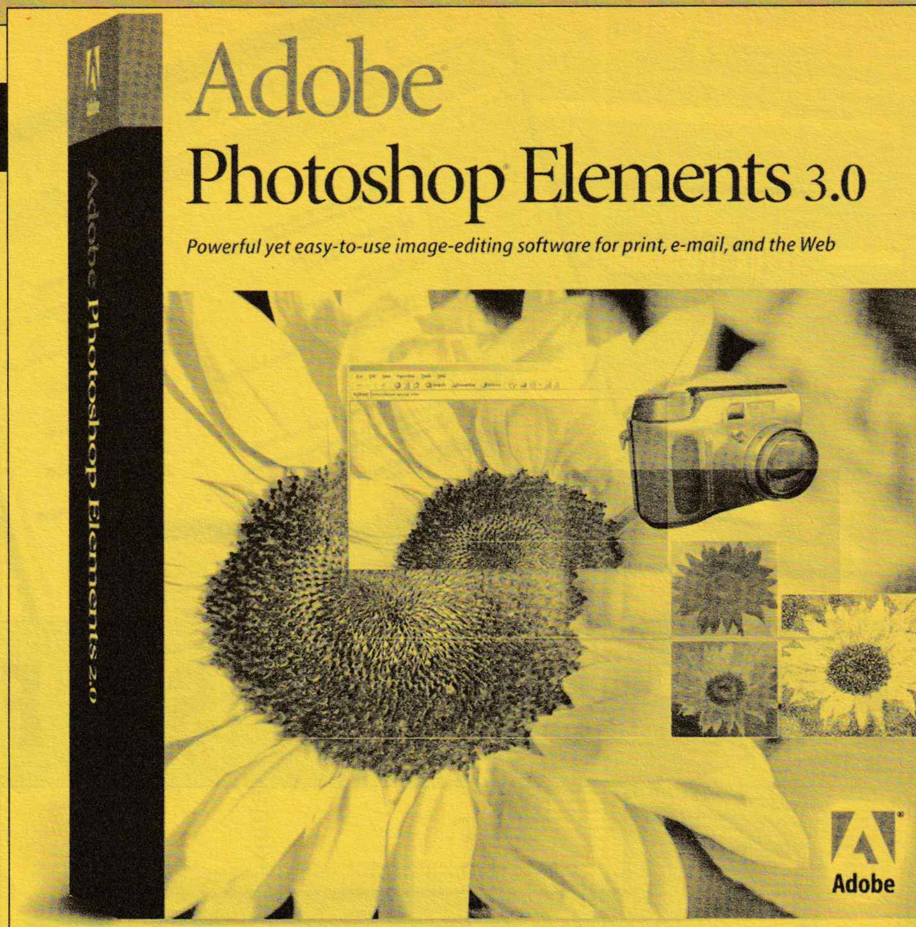
site: *http://www.sysinternals.com*
size: 0,25 MB
version: 8.51

Мъничка безплатна програмка за преглед на текущите процеси на произволен компютър. Показва детайлна информация за всеки процес, включително и статистика на използваната памет, използваните DDL и много други. Разбира се, всеки от тях може да бъде kill-нат, да се промени приоритетът му и подобни.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

Elements 3.0

така е прекрасно и почти без пари



В Adobe има няколко традиции и една от тях е около половин година след излизането на нова версия на култовия PhotoShop да се пуска такава и на Photoshop Elements. Какво е дефакто Elements? Не един или два пъти съм чувал реплики от рода: "Ама то във фотошопа от менюта забравих какво щях да правя". За това е правена програмата на Adobe, която всъщност представлява олекотена, разбирайте леко орязана версия на PhotoShop. Идеята е без много товарене на машината и без излишни менюта, по които да ръчкате, да си свършите работата. Това трето издание е още по-насочено към един най-динамично развиващите се отрасли на дигиталните технологии - цифровата фотография. В тази версия интерфейсът от предишните "елементи" е запазен, но са вкарани всички благини от осмата версия на PhotoShop, известна повече като Creative Suite (за повече информация относно неговите новости, разровете архива си от списания PC Mania, намерете брой 11 от 2003-та година и прегледайте статията).

Организацията на снимки

Екстрите започват с вграждането на Photo Browzer и Photo Review. Те са инструменти за намиране и показване на снимка или снимки без значение колко такива имате и на кой диск сте ги сложили. В "браузера" е вкарана дори функция за намиране на дублиращи се картинки, а в "ревюто" има симпатични и приятни ефекти при слайдшоуто, което може да стартирате. Например – разни начини на преминаване към следващата снимка и дори добавяне на музика. Друга готина екстра е Photo Compare. С нея гледате няколко снимки едновременно на екрана, избирате коя е по-добрата.

Има и много разширено търсене – по дата, час, големина и вид на снимката... А ако използвате вградения Keyword Tags, тогава в търсенето може да включите и него. Той е много подобен на тага на MP3 и върши добра работа. За да се улесни допълнително работата с Elements, той записва и история на действията, които сте правили върху всяка снимка от вашата колекция – печатане, преместване, преименуване и подобни.

Редактиране на снимки

В тази част на програмата са вкарани най-много неща, едно от друго по-полезни. Quick Fix автоматично оправя повечето проблеми по снимките, но ви дава и възможност вие да определите кое е дефект и кое – ефект. Smart Fix с един клик намира и коригира осветеността, цвета и контраста, като пак ви позволява да направите ръчни корекции.

Spot Healing Brush и Healing Brush са познати на работилите с PhotoShop, а за любители на простото редактиране могат да се опишат лесно. Те са доста подобни на инструмента печат (stamp), но с тях се работи значително по-лесно и интуитивно – избирате инструмента, натискате Alt, посочвате читавото място от картинката, кликате и после като минете през гадната част на картинката, тя става като избраната здрава част.

Добавени са и автоматични корекции на най-светлите и най-тъмните места от снимка, правене на панорама от няколко картинки, използване на стандартни филтри за адобски програми, слагане на различни видове рамки и подобни забавни действия само с няколко клика на мишката.

Като за финал съм оставил две великолепни неща. Едното е One Click Red Eye Fix – премахване на ефекта червени очи, получен при снимане на хора и животни със светкавица за нула време и Noise Reduction. При правене на снимки с настройка за по-високо ISO (демек симулиране на по-високочувствителен филм с дигитална камера) винаги, дори и при най-скъпите модели апарати, се получава един гаден ефект на зърнистост по снимката (noise). Е, точно този много гаден момент може също да се премахва с едно натискане на клавиатурата!

Вградена е и поддръжка за най-новите екстри в дигиталните камери – 16-битов цвят и RAW формат, което е еквивалентът на негатив. Има и правене на динамични слайдшоута и календари, различни стилове за печат, поздравителни картички, книжки и брошури също по възможно най-бързия и относително качествен вид и дори записване на обикновено или видео CD. За да се затвори цикълът, във PhotoShop Elements са добавени и всички възможни Интернет действия – пращане по имейл, шерване през адобските услуги (платено обаче), както и криптиране на файлове с алгоритъм, правен в Adobe. Но и той от около година-две е платен. Поредната добра новина е и цената на тази програма – деветдесет и девет долара за Америка, като засега не се предлага в Европа. Като се има предвид, че PhotoShop CS не пада под 650 долара, направете си сами сметката.

Разбира се, не всичко е розово

Като за начало – тази версия е осезаемо по-тежка и жадна за ресурси от предишните. Това е относително обяснимо, като се имат предвид вградените екстри, но друг аспект е цената. Да, вярно цената с левове е 150, но за нея човек може да се сдобие легално с не една и две програми. Например Jacs Paintshop Pro ($100), или Media Chance Photo-Brush ($40)...

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

Tattoo Fest София 2004





Късния следобед на 26 септември хващаме автобус 280 от Орлов мост в посока Студентски град и по-точно – зала "Христо Ботев". Слизаме там, отиваме на служебния вход, показваме прескарти и след малки уточнения влизаме. Първото нещо, което се набива на очи, е обстановката – леко сумрачна и с тежка, но малко по-слаба от предишните години музика. На два огромни екрана се вижда това, което става на сцената. В залата са наредени щандове на всички тату и боди пиърсинг студиа със съответните стелажи със снимки на клиенти и различни модели обеци, гривни и подобни атрибути за украса, както и самите татуисти.

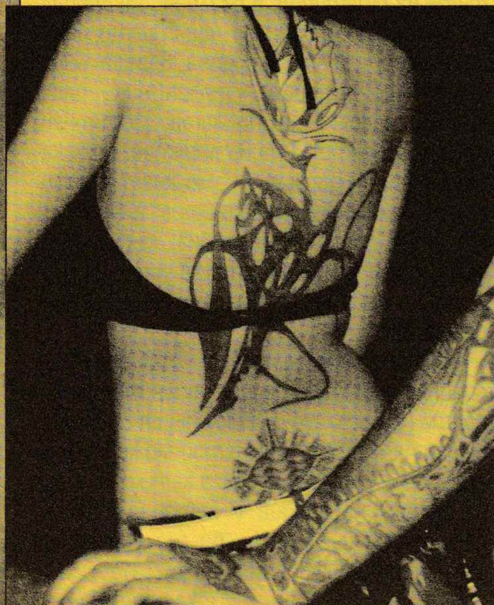
За жалост съм изпуснал началото – ревюто, рисуване с аерограф по голо тяло от световния шампион за 2003-та Мирчо Мирчев (за което ме хваща яд веднага) и демонстрационните тату сесии (за което също се ругая на ум), но след като свършват танците с огън, започва това, за което всъщност съм дошъл – татуировките.

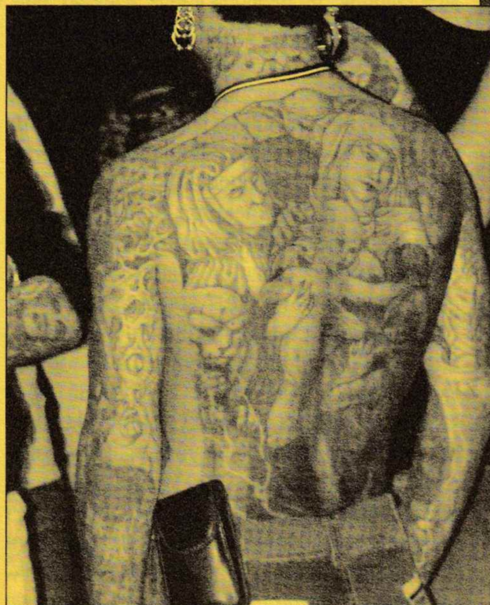
Конкурсите протекоха в следния ред: състезание за проект на татуировка и самите тату състезания в осем категории – черно-бяла и цветна татуировка, трайбъл и реалистична татуировка, за мащабен проект, дамска татуировка, такава, направена на място, и dark tattoo.

Във всяка от групите имаше сериозна конкуренция – доста участници, с много и различни рисунки по тялото, ръцете, краката и дори главата и лицето. Разбира се, по-назад се останаха и хората с пиърсинг или комбинациите от тях. Аз лично много се впечатлих от черно-белите и трайбъл татуировките, но и сред останалите категории имаше какво да се види. Интересно е да се отбележи, че във всяка категория имаше и много момичета. Около девет часа шоуто завърши с награди и овации за всеки от участниците и народът започна да се разотива.

Който е присъствал, знае какво е видял, а тези, които пропуснаха този път, да не се отчайват. Догодина ще има пак такъв фест, а може би и ще е по-масов – и като зяпачи, и като участници. И още нещо което, трябва да се знае – никой татуист не сяда да работи върху хора под 18 години без родителско разрешение присъствие. Това за всеки случай го казвам. Друг факт – няма временни татуировки, освен ако не са рисувани с химикалка или флумастер в час по математика.

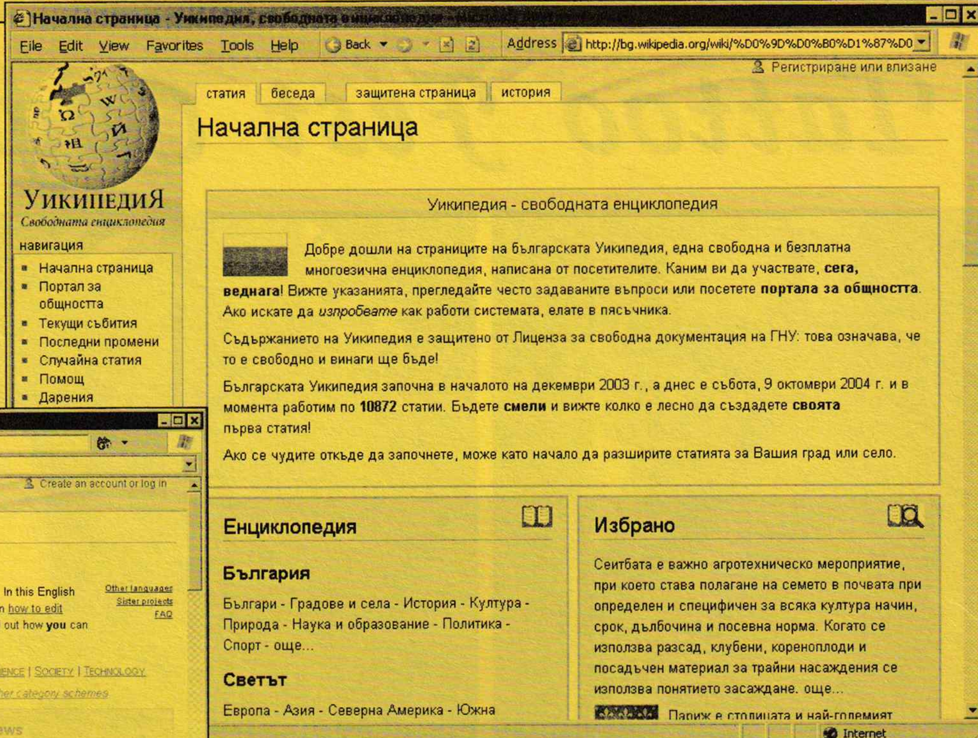
-=pc.mania.yellow.pages.team=-

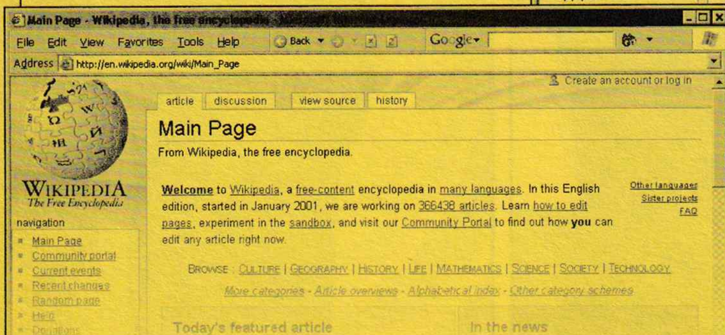




Wikipedia
успешният P2P проект

Знанието е сила. Осъзнаваш го обаче, едва след като вече го притежаваш. Сигурно някои от вас са чували за понятието digital divide (в свободен превод – „цифровата пропаст"). Дискусията за цифровата пропаст придобива публичност за първи път в средата на 90-те години, когато тогавашният американски президент Бил Клинтън изразява своята загриженост относно този назряващ проблем. С „цифрова пропаст" се обозна-





чава именно нарастващото изоставане на развиващите се (в това число и България, уви) от развитите държави вследствие ограничения достъп до ползите на информационните технологии като телекомуникации и Интернет и като пряко следствие от това – и до познание. Забавното е, че той е цитиран като „истинският" проблем на бъдещето в контраст с използвания дотогава идентификатор „Mercedes-Benz Divide", т.е. разлика, измервана въз основа на броя притежавани мерцедеси на глава от населението. Този критерий обаче изглежда безсмислен след отварянето на Албания към света, където и до днес всеки втори кара "кола с мерник" на предния капак. Според теорията за цифровата пропаст една държава или една нация е обречена на упадък в средносрочен или дългосрочен план. За щастие не всичко на хоризонта е мрачно. Голямата слънчева дъга на познанието се нарича Wikipedia – www.wikipedia.org.

В края на септември в популярната онлайн енциклопедия беше публикувана едномилионната статия. Сайтът е създаден в началото на 2001 година и оттогава се развива със светкавични темпове – от 10 до близо 400 до януари 2002 година. Истинският бум обаче се случва през първите месеци на 2003 година, когато броят на пишещите се увеличава от около 1500 на близо 11 хиляди. Според собствената му статистика всеки ден към информационния масив се добавят нови 2500 статии, посветени на различни теми – от астрология през химия до поп музика и видове дъвки.

Wikipedia затваря „цифрова пропаст" благодарение на уникалния си модел на съществуване. На практика всеки може да напише статия по дадена тема, стига да разполага със смислени данни или да може да предложи полезно и необходимо знание в подходящата форма. Wikipedia съществува на същия принцип, по който се развива и софтуерът с отворен код или пък P2P-мрежите за обмен на цифрово съдържание с неизяснени авторски права. Така всеки може да предложи своето тълкувание или версия по дадена тема, но и всеки може да направи редакция или да въведе допълнителна информация. Wikipedia е като Linux – всеки (при предварително изяснени условия, разбира се) може да модифицира и да допринася за крайния продукт. В случая обаче не говорим за софтуер, а за най-ценното – знанието.

Принципът на Wikipedia е „Бъди смел" – да експериментираш, да пишеш, да станеш част от един глобален проект, борещ се за това светът да стане едно по-добро място. В началото статиите са били само на английски, днес са достъпни материали на японски, френски, немски, шведски, полски, холандски, испански, италиански, датски, португалски, китайски, иврит, есперанто (!!!) – и български. Българската версия на сайта съществува от миналия декември и за едва 11-те месеца от своето съществуване вече включва впечатляващия архив от близо 11 хиляди публикации, което ѝ позволява да бъде включена в първата група от подсайтове на Wikipedia, съдържащи над 10 хиляди материала.

Wikipedia не е онлайн версия на класическата енциклопедия. В определен смисъл тя е по-добра, в друг – по-лоша. По-добра е, защото принципът за създаването ѝ позволява тя да бъде абсолютно актуална и да включва статии по практически всяка тема. За подобно систематично отразяване на действителността класическата енциклопедия е технически неспособна – още с отпечатването си, тя вече е морално остаряла. За сметка на това обаче стойността на включената в нея информация е безусловно вярна и достоверна. Подобно нещо, за съжаление, не може да се твърди за Wikipedia. Изчерпателният отговор по даден въпрос понякога може да отнеме повече от няколко часа ровене. Дори и след това никога не можете да сте сигурни дали наистина прочетеното е вярно или дали все пак не се различава в някоя малка подробност от истината?! Освен това е добре да знаете повече от два езика, за да можете да сверявате пълнотата на статиите в различните версии.

Потърсих например понятието «digital divide" – в английската версия беше включена подробна дефиниция плюс кратък доклад по темата, съдържащ всички аспекти на това понятие. Немската версия съдържаше само кратка дефиниция, българска отсъстваше, а френската беше дори най-подробна, съдържайки даже таблици; японската не успях да разчета, но тя и без друго изглеждаше твърде кратка.

Wikipedia е млад проект – твърде млад, сравнен с който и да е печатен титан от сорта на Брокхаус, Енциклопедия Британика или Ларус. Днес обаче той може да бъде причислен в тяхната група като източник на пълното познание. И кой знае – благодарение на него може би ще успеем да затворим и цифровата пропаст?...

Александър Бойчев

Светът се променя. Дори понякога да не искаме да приемем новото, то е тук и изкушава. Така е и с Java-игрите за мобилни телефони. Както уж си играем FIFA или WarCraft на компютърния монитор, внезапно забелязваме другите си приятели на улицата, с втренчен поглед в мобилния им апарат да ви изчакват да слезете под липата. Защото тази есен модерно е не да си седиш вкъщи и да киснеш пред екрана, а да ходиш с приятели и да разцъкваме Java-забавления.

Java игрите приличат на онези заглавия, които сътвориха компютърната революция в началото на 90-те години – без особени графични претенции, но с дух и потенциал да забавляват просто заради идеята. Представените по-долу заглавия са част от новия каталог на първия български GSM оператор МТел. Достъпни са през *www.mtel.bg*, където ще намерите и пълни професионални инструкции как да се сдобиете с тях. Изискванията са няколко – да притежавате съвременен модел мобилен телефон (за да има цветен екран и да поддържа Java все пак), да се подготвите да платите 4 лева за игра и да направите своя избор измежду надбягването с камили или епическите стратегически битки. Другото – другото е комбинация от клавиши с преобладаващ среден, сиреч този с номер 5. Поради някаква причина в Java игрите петицата е стрелба, скачане или която и да е друга специфична команда, включена в играта. Така че – забавлявайте се!

Сашо Бойчев



JAVA ИГРИ

горещото кафе на есенния гейминг



Submarine

Издател: Mobile Vision

Името говори само за себе си. Като капитан на подводна лодка вашата цел е да потопите колкото можете повече вражески плавателни съда. При това упражнение е препоръчително да не потапяте миролюбивите търговски контейнеровози. С напредването в нивата крайцерите започват да ви разпознават и да отвръщат на огъня.

Fatal Force

Издател: Macroscape

Спомняте ли си Commander Keen? Ако той е бил преди вашето време, Fatal Force е чудесен шанс да разберете защо се появява онзи блясък в очите на батковците и батковците ви само при споменаването на тази игра. Историята – в Сибир кацат извънземни. Изпратената да се справи с тях войска изчезва и вие сте единствената надежда на човечеството за решаване на трансгалактическия проблем. За целта трябва да подскачате, стреляте, унищожавате роботоидни пришълци, както и да проявявате сръчност. Много сръчност.



Ancient Empires

Издател: Macroscape

Кой е любимият ви жанр пред компютърния монитор? Правилен отговор, стратегиите.

Ancient Empires е походов еквивалент на Heroes of Might and Magic. Естествено, заради ограниченията на платформата няма да можете да строите свои собствени замъци, затова пък ще влизате в битки, чийто изход ще зависи единствено от правилната ви преценка в сблъсъка тип „камък, ножица, хартия".

Siberian Strike

Издател: Gameloft

Действието отново е в Сибир, но този път се борите с конвенционални средства срещу конвенционални противници. Конвенционален означава „стратегически бомбардировач, който пуца наред с картечни оръдия и/или мята бомби върху наземни цели". В зората на гейминга този вид игри бяха повече от популярни. Причината се крие в уникално простия принцип на забавление – стреляш и летиш, летиш и стреляш.

Call of Duty

Издател: Telco Games

Известното име не трябва да ви заблуждава. Call of Duty за Java е далеч от качествата на компютърния си събрат. Какво е запазено – отборният принцип на игра, сюжетът около Втората световна война, сблъсъците с различни по вид и сила нацистки гадини, звуковото оформление.

Какво е изгубено – графиката. А в жанра на екшъните това означава много.

War Monster

Издател: Telco Games

Това е личният ви шанс да се сблъскате с гоблини в битката за Куомазия.

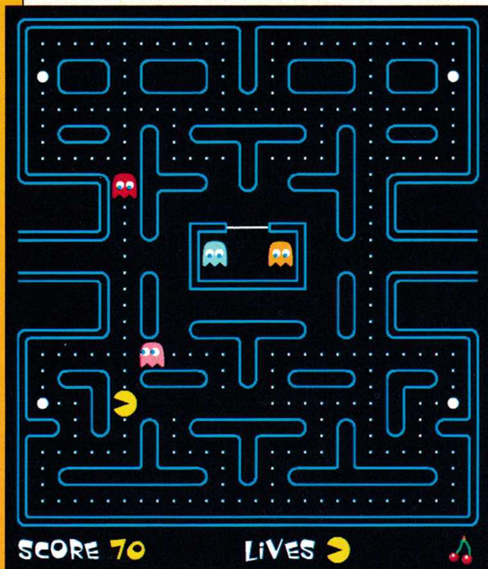
Класическа фентъзи игра, в която ще можете да премерите сили и с тролови създания, използвайки магии и силата на меча. Достатъчно вълнуваща за истинските фенове на фентъзито, донякъде скучна за всички останали.

FLASH ИГРИ

Докато се чудех как да започна тази статия, осъзнах, че всъщност Macromedia, Shockwave и Flash съвсем не са нещо ново. Минало е доста време, но добре помня първия такъв сайт, който видях. Помня и интернет адреса му, но кратка справка показа, че на него вече има друго. Оттогава досега Flash е изтъркалял седем версии и сме свикнали да виждаме, изработени на него, много повече от динамични банери и интерактивни уебстраници – кратки анимационни филмчета (обикновено с рекламна насоченост), всякакви шеги-закачки и даже цели игри.

Класики

По-ранните версии на технологията страдаха от ограничения, а дизайнерите още гледаха с подозрение на новия формат. Съвсем закономерно се появиха кавър-версии на неостаряващите игри от времето на DOS и Amiga, играни от поколения компютърни маниаци – винаги забавни и зарибяващи.



www.80smusiclyrics.com/games/pacman/pacman.swf

Ако някой от вас още не се е пробвал на Pac-man, нека побърза да навакса. Pac-man може да кандидатства за титлата на първата компютърна игра, причинила някому безсънни нощи.

В съдържащата страница www.80smusiclyrics.com/games/ има и още заглавия от златния фонд, като Space invaders, Moon patrol, Donkey Kong и дори Pong (тенисът, в който с две отвесни чертички си прехвърляте обикалящата по екрана светеща точка).

Така боли

www.albinoblacksheep.com/flash/castle.php

Тази прилично грозна игра разчита само на едно, за да задържи някой геймър пред екрана. Това е желанието да разпльока максимален брой малки човечета (от онези, които сякаш са направени от кибритени клечки) чрез подхвърляне из въздуха. Ако сте изнервени и чувствате как някой невинен може скоро да си го отнесе, по-добре излейте агресията си върху анонимните кибритени хора. Те после няма да ви се сърдят.



www.mohsye.com/nu5va/diving.html?namn=290

Това е друга игра, посветена на гравитацията. Изработена е значително по-добре от предишната. Освен това целта на играещия е да спасява, а не да погубва. Подгонени от жегата малки маймунки искат да се разхладят в морето. Те се скупчват на високи канари, от които скачат към водата. Но, за да има хепиенд, трябва да уцелят върха на някоя вълна, иначе се размазват в скалите, стърчащи от дъното. Вие трябва да изберете правилния момент за скока. А за да ви е трудно, има три вида маймунки. Нормални, на които е най-лесно да се помогне, още хилави, които падат толкова бавно, че най-често е въпрос на късмет да се улучи подходящият момент, и маймунки с шапки, които не падат отвесно, а следват посоката на вятъра.

Забавление

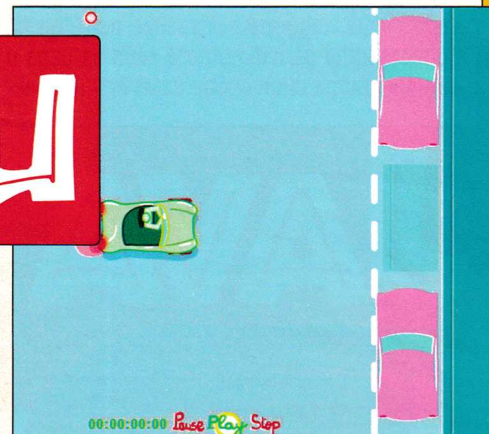
www.klubbrekyl.com/malibu/

На вашите грижи са поверени цели три пингвина (с китайски шапки), които стремглаво вървят напред. Инструкциите са кратки и ясни: прескачайте всички съмнителни обекти по пътя. Всеки пингвин обаче се управлява отделно, със собствен клавиш, който е изписан върху шапката му. Ако сте достатъчно добър, ще получите бонус – четвърти пингвин.



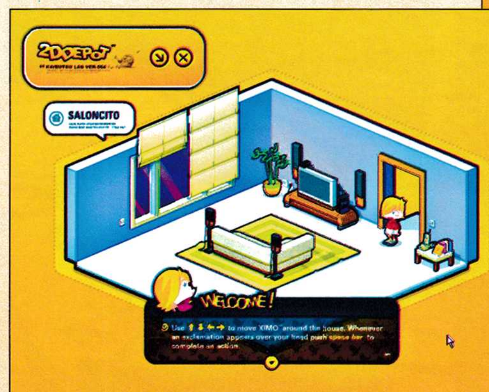
www.wagenschenke.ch

Запоят в кръчмата е приключил, имате едно за из път. Предстои ви нелеката задача да се приберете до вас на собствен ход. За жалост, земята се люлее и с всеки изминал метър задържането на крака е все по-трудно. Когато срещнете паважа, не ви остава нищо друго освен блажено да захъркате. Но е въпрос на чест да стигнете колкото се може по-далеч.



boi.geness.ufsc.br/videos/voiture.swf

Ако не сте карали на полигон по време на шофьорските курсове, тази игра може да ви създаде затруднения. Иначе представлява обикновено успоредно паркиране. Важното е да го направите бързо и с възможно най-малко движения.



www.2ddepot.com

В чудния изометричен свят на Ксимо може да се почувствате в три измерения, а не в две. Играта е много приятна, използва Flash версия 7 и се играе на цял

екран, а не в прозорец. Ефектите по интерфейса са изпипани и радват окото.

Светът на куестовете

http://nlp.fi.muni.cz/~xsvobod4/amanita/samorost/intro.html

Тук трябва да защитите своята планета (не по-голяма от тази на Малкия Принц) от свободно летящ в космоса дънер, който се е насочил право към вас. За разнообразие космическият ви кораб изглежда е направен от стара консерва вурстове. Графиката е изключително детайлна, приказката е завладяваща.

На www.amanitadesign.com/ можете да намерите препратки към още анимации и игри на същата компания.

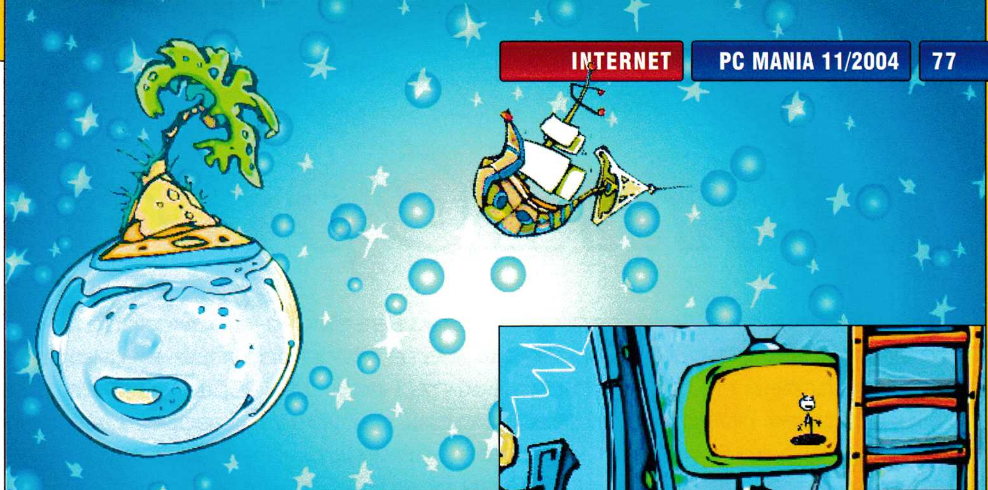
www.questfortherest.com

Едната от тях е Quest for the Rest, в която се показват живописни картини, умело съчетани с приятна музика. Чувството за свежест, спокойствие, почивка се излъчва във всяко ниво на играта. Не е необходимо да имате цел, за да кликате върху всеки обект на екрана. Почти всичко реагира на мишката ви. Разрешението на нивото винаги е странно и неочаквано.



Гарфийлд

www.garfield.com/fungames/scavenger-hunt/scavengerhunt.html и втората серия



www.garfield.com/fungames/scavenger-hunt2/scavengerhunt2.html

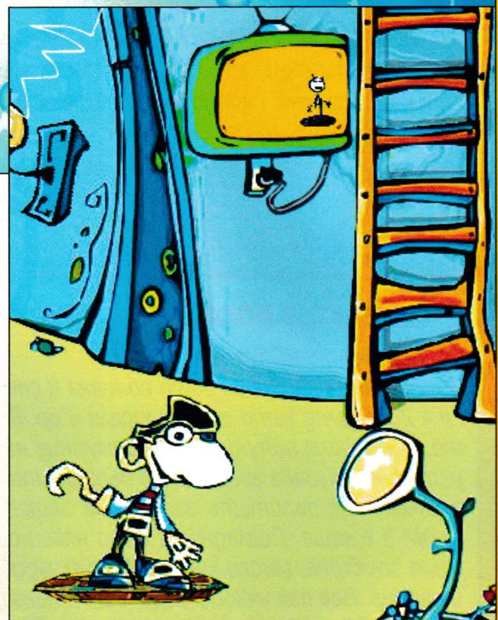
Любимият на всички котарак, Гарфийлд, е готов да похапне. Както винаги... Сигурно последното място, на което си го представяте, е в къща, пълна с духове. Но за няколко понички той е готов на всичко. Дори да разкопава пресни гробове. Само внимавайте със страхометъра, защото котакът е плашлив и ако го хване шубето, дори и всичките донъти на света не могат да го задържат. Ако куестът ви се стори труден, можете да намерите решението му (само в 50 стъпки) на адрес:

http://www.nordinho.com/forum/viewtopic.php?forum=35&showtopic=415

spacepirates.hit.bg

Космически пирати е уникална игра по няколко причини. Тя представлява забавен куест, с нетрадиционни решения. И въпреки че понякога може да ви се струва, че от вас се иска да кликате хаотично докато уцелите вярното решение, зад всеки един подход има здрава, макар и чудновата, логика.

Ако притежавате нетрадиционно мислене – този куест е за вас. Освен това, той е made in Bulgaria. Тези, които обичат комикси и следят новите издания,



няма как да не разпознаят забележителния стил на Мая Бочева – художничката, измислила Уики от списание Дъга. В Космическите Пирати неизменно присъстват любимите ѝ ококорени цветя, светещи гъбки, щъкащи буболечки, животинки и всякакви странни гадинки. И един съвсем истински пират, разбира се.

Е, това е. Не си мислете, че допускаме, че с такова кратко представяне сме изчерпали всички актуални заглавия, които стават за игра. Просто споделихме съдържанието на нашите Favorites. А за останалото, знаете кого да питаме.

Иван Дончев

pisma@pcmania.bg

Хей, най-любими читатели от всички възможни пристрастени фенове на печатното слово! Както обикновено, подходих към писмата с моя безупречен механизъм за подбор и качество – в късния следобед ги прочетох всичките накуп и избрах своите фаворити. На следващия ден по ранина седнах пред монитора и излях своите отговори. Две забележки – през този месец дадох шанс и на всички онези, които се оплакват, че не им били публикувани писмата и се оплакват, че «подминавам» техните вопли за помощ. Втора забележка – сами ще се убедите, че понякога е по-добре да не излизаш пред публика и да се окепазяваш...

Сашо Бойчев

ЛОШ, ЛОШ DOOM

Здравейте PC Mania!

Искам да попитам защо го няма в списанието ви демото на FIFA 2005, след като сте написали в бр. 9 две страници за играта. Обръщате твърде много внимание на DooM 3. Може да е играта с най-хубава графика, но въпреки това аз никога няма да си я взема. Ще попитате защо. Ами защото темата на самата DooM 3 е лоша. Погледнете само някои снимки от играта. Има само зомбита, много кръв, зъбести чудовища, резачки и прочие, и прочие. Все пак някои я харесват много и нямам нищо против, но защо 30 – 40% от списанието трябва да са на тема DooM 3. И после защо децата ставали престъпници, убийци и пр. Отговорът е прост – заради такива игри като DooM 3.

Георги Керпеджиев
gekep@abv.bg

Прав си, Жоро. С DooM 3 е като с хубавите жени – трябва да им обръщаш много внимание, защото иначе не става. Щото са с най-хубава графика, страхотен геймплей и – ако позволиш – невероятни звукови ефекти в някои специални моменти... Прочее, децата не стават престъпници, убийци и т.н. заради компютърни игри, а заради социални фактори. Например – ако баща ти те бие всяка вечер по главата и след това изпива една бутилка ракия, шансът да станеш социопат е с пъти по-голям, отколкото след прекарани часове пред монитора в кормене на зомбита. Естествено, ако не почнеш да колиш зомбита на 9 години. Но тогава пък пак става дума за родителите и техния контрол.... Абе сещаш се.

ОТКЪДЕ СЕ ВКЛЮЧВА КОМПЮТЪРЪТ

Hi! Ще ми кажете ли как да инсталлвам една игра, на която форматът ѝ е BIN. Само се надявам да кажете името на програмата. Не ми пращайте нищо, щот ма е страх от вируси. Предварително ви благодаря. Bye!!!

Павел Иванов
truecrime@abv.bg

Няма вирус, няма зараза, батенце. Ако те чуе бате Бойко как искаш да си инсталираш игра във формат .bin, направо ще ти дойде на гости. С разширението .bin се кръщава т.нар. "Image" на едно CD, т.е. неговото едно-към-едно копие, годно за изпичане на произволен празен диск. Игра в .bin формат означава, че пиратстваш. Пиратстваш означава, че си пакостлив. Днес пакостлив, утре пакостлив, вдругиден крадец? Внимавай с .bin-овете сиреч.

ОЛЕ-ОЛЕ, ЗАПАЛЯНКОВЦИ СМЕ!

Hi, PC Mania! Hi, Саше! Кво стаа как сте?!?

Искам първо да кажа, че съм много доволен от последните няколко броя – имаше и плакати (без последния) и въобще бяха добри, защото съжалявам, че ще го кажа, но по едно време бяхте направо в криза, но за щастие това време вече отмина...

Саше, с теб искам да споделя впечатленията си от демото на FIFA 2005 – аз бих казал, че явно EA винаги намират път нагоре – демек мноо ме изкефи да мажа Арсенал (макар и не с Челси) и трудността е много добре направена – на semi-pro е екстра – нито ги чупя лесно, нито те мене! Е това за Фифата, надявам се да разбера и твоето мнение по въпроса! Само искам да помоля г-н Широв, ако пак пише за играта, да се старае да представи и добрите ѝ страни (да не почвам пак въпроса за статията за 2004)...

Сега и 1-2 въпросчета – имате ли представа кога излиза NFS Underground2 и на каква конфигурация ще върви, предполагам, че доста хора биха били доволни на отговор на този въпрос...

Е, това е от мен, чао за сега!!!

P.S.Chelsea rulez!!!

P.S.2.Inter rulez in Italy (това го написах специално за Сашо:))

Тодор Чоевски
psycho_@abv.bg

FIFA 2005 е су-у-упер, убедих се вече лично (макар че наблюденията ми са просто странични). Единственият проблем е, че тя е станала още и още по-трудна. В някакъв момент е уместно да се зададе въпросът – е, трябва ли ни в крайна сметка толкова много реализъм и ако да, защо тогава не станем просто всички футболисти, нарамили сакчета и бутонки по пътя към душовете на „Армията"?

Прочее, Тошко – Forza Juve, братючка.

В ДЪЛБОЧИНАТА НА НИВОТО

Здравейте :) Няма да ви хваля, направо на въпроса...

Far Cry нивото Cooler, последният save, след него трябва да е Boat_1_checkpoint или квото е там. Ама не става. С XP съм, но на 98 нямаше такъв проблем. Значи Cooler накрая е в една зала с вода... и там при жената трябва да има две чудовища, ама ги няма. Мисля, че некав бъг спрямо XP. Как може да се оправи тва? Аз лично смятам да си форматна компа и на 98 да мина, на играта да си запиша save и след тва пак XP....

Ама мисля, че има нещо в нета, дет може да помогне, но не знам кво е. Плс, help какво да правя ? :(

Кирил Кюрюкивлиев
kirmi_alaki@abv.bg

Хей, приятел, едва ли е XP-бъг. Сигурен ли си, че не си объркал залата например или че си извършил всички предварителни стъпки, за да ги достигнеш тия двамата? Впрочем, за форматиране на компютъра може би ти е малко рано. В смисъл – който тръгва с брадвата напред, накрая само трески стиска между пръстите си. Може би и това е причината да не успяваш да преминеш нивото? Защото си с брадва в ръце?

БУРГАСКИ ГЛАРУСИ ВЪРХУ ТАПЕТА

Здравейте, PC Mania!

Пиша ви за първи път, въпреки че следя списанието от 2 години, до сега не съм ви писал, защото нямах възможност. Да минем на въпроса – много ще ви бъда благодарен, ако ми пратите едно имейл-че с отговори на въпросите ми. Ще бъда максимално кратък.

– Силно се интересувам от кои уебсайтове си набавяте скрийншотовете (освен от самите игри) и тапетите (освен от официалните сайтове на игрите) за статиите и за корицата.

– Преди време (бр.3/2004), прочетох една готина статия за The Sims 2. Е, играта от 17.09.2004 е вече на пазара, кога ще прочета и вашите впечатления (подкрепени с малко скрийншотове и тапети)?

Не си мислете, че играя само на The Sims (въпреки че играта си е супер), защото моите предпочитания към игрите са наистина разнообразни – от The Sims, през Age of Mythology, Need for Speed, до Resident Evil и Silent Hill.

P.S. Надявам се да не ме разочаровате, както някои други направиха, и да ми драснете няколко реда.

Деян Йорданов
dido_mail@abv.bg

Скрийншотовете не си ги набавяме, да ти призная. Правим си ги сами. Пускаме си играта, разцъкваме я, току ни допадне някой момент и сваляме изображението. Мнозина си мислят, че работата на гейминг журналиста е проста – играе си, пише си, усмихва се, вижда се с мацки на тълпи. Не че не е вярно, но както и във всяка друга работа, тук има един конкретен гърч, а именно свалянето на скрийншотове. Първата и най-важна причина за това е, че трябва да развиеш чувство за момента, в който да натиснеш магическия клавиш, точно преди да се получи магнетичният и красив шот, който след това да блесне по страниците на най-любимото ти компютърно списание. Останалите обстоятелства са от битов характер, така че няма да ви занимавам с тях. А The Sims 2 е вече тук. Щастливи сме да задоволим твоето нетърпение и любопитство. Чети 40 страници по-назад.

ПИРАТ! ТОВА ВЕЧЕ НЕ ЗВУЧИ ГОРДО...

Здравей, любимо списание. Пише ти един верен фен на старата, но добра поредица Red Alert. Пропускам похвалите, защото вие си ги знаете и без това, и минавам директно на въпроса: къде ли не търсих в data.bg, free.techno-link.com, ама никъде няма единицата. Какво да правя? Моля, кажете ми откъде мога да я намеря?

Благодаря много и пратете писмо с link.

Росен Витанов
rosenvitanov@mail.bg

Иди до магазина и си я купи. Струва около 30 лева. И стига с това пиратство – то беше от 20-ти век, не разбрахте ли вече? :)

ВТРЪБЕН? ИЗМОРЕН? ОТЕГЧЕН?

Здравейте всички от PC Mania. Реших да ви пиша, за да ви питам едно нещо. В момента играя GTA3 Vice City, обаче изпълних всички мисии, купих си разни работи и там изпълних мисиите и сега какво да правя. Няма какво да купувам повече или поне аз не мога да намеря. Ако можете ми отговорите, щото съм забил и не знам какво да правя.

Михаил Михайлов
taget_misho@abv.bg

Пий едно кафе. Или инсталирай някоя друга игра. Как така не знаеш какво да правиш? Не си малък вече, стегни се.

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играем през октомври?

1.WarCraft III Frozen Throne	19.01 % (589)
2.DooM 3	18.30 % (567)
3.Counter-Strike	7.16 % (222)
4.SW: Knights of the Old Republic	6.84 % (212)
5.SC: BroodWar	5.23 % (162)
6.Battlefield Vietnam	5.16 % (160)
7.Diablo II:LoD	4.61 % (143)
8.Championship Manager 2003/2004	4.00 % (124)
9.Silent Hill 4: The Room	3.07 % (95)
10.NFS Underground	3.03 % (94)

АНКЕТА

Какъв тип игри предпочитате?

Стратегии в реално време	27.29 % (322)
3D-екшъни	21.95 % (259)
Ролеви игри	14.32 % (169)
С коли	9.92 % (117)
Спортни	7.46 % (88)
Адвенчъри	5.93 % (70)
Куестове	5.76 % (68)
Походови стратегии	5.51 % (65)
Други	1.86 % (22)

Всяко чудо за три дни. В нашия случай „Всеки Doom 3 само за един месец". Дългоочакваното продължение на култовата поредица на id Software успя да покори геймърския Олимп – първото място в класацията ТОП 10 на списание PC Mania, едва веднъж. През този месец WarCraft-фракцията се мобилизира и с пълни сили се напъна да докаже с аргументи и факти защо техният любимец трябва да е пръв. Битката беше безмилостно жестока, но в крайна сметка 20-ина гласа повече предопределиха поредната смяна на върха.

Ако погледнем назад към изминалите месеци, с радост можем да отбележим, че това са може би най-оспорваните и най-противоречивите състезания за сърцата на феновете за последните няколко години. Бързите обрати вече са ви навик и сте свикнали дотолкова с тях, че едва ли ще ви учудят разликите между някои „двойки" в подреждането. Ако се абстрахираме от първите двама, очевидно концентрирали предпочитанията на Народа, то ще видим, че в истинските схватки победителите бяха определени с чоп, жребие и малко късмет. Първият дуел е между Counter-Strike и SW: Knights of the Old Republic. Наближаващата поява на Condition Zero даде отново енергия на контрите и терористите по геймзали и панелни мрежи да мобилизират волята си за успех. Дали си е заслужавало, ще разберат съвсем скоро.

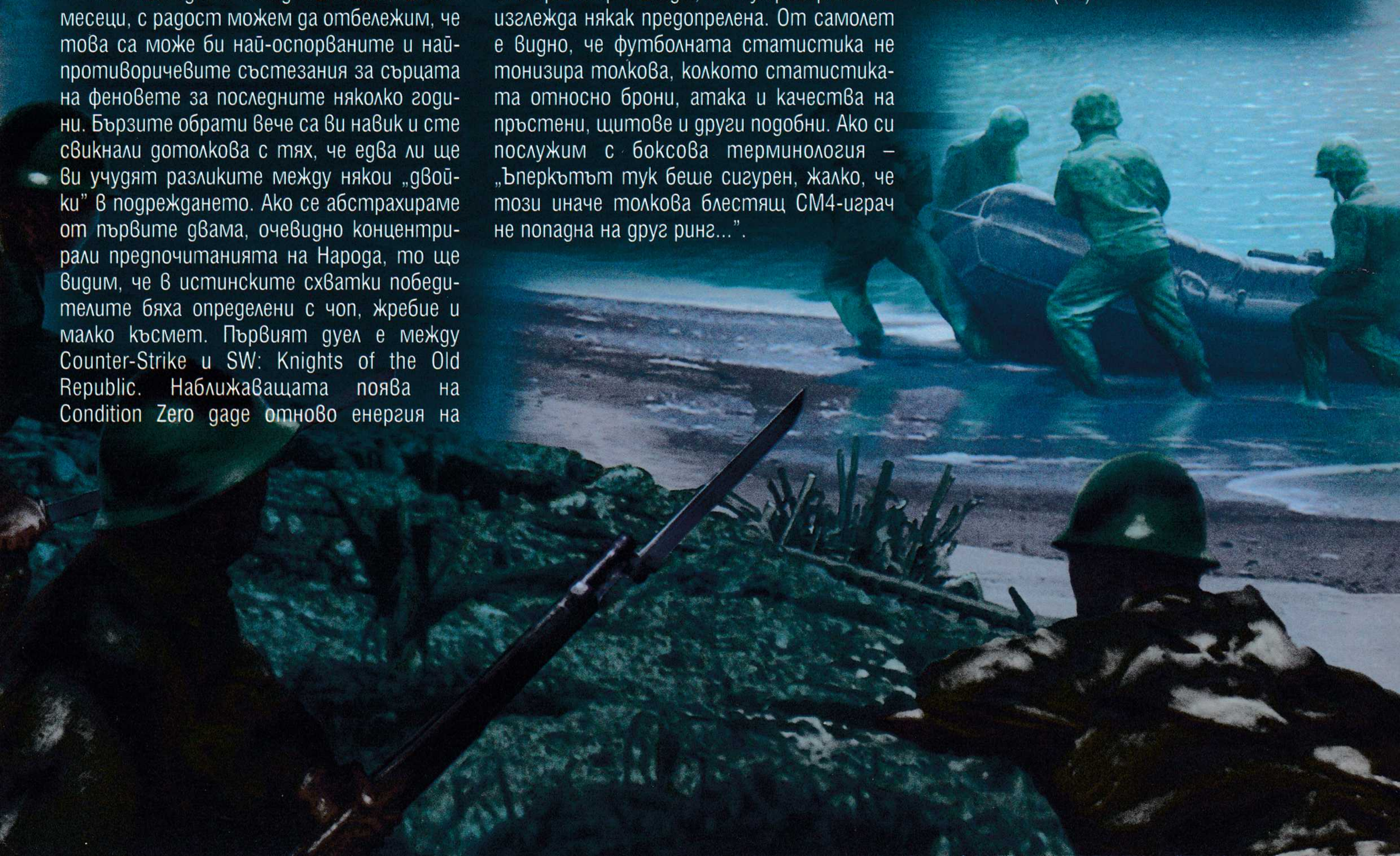
Дуел номер две е между „Дедовото" и Battlefield Vietnam. Не знам как става това, но колкото и да се пънат всички, накрая все Дедовото е с един бастун пред прекия си конкурент. Сигурно вече е на Viagra, този стар хитрец. Пари за лекарството срещу дисфункционална ерекция е ясно откъде е взел – от вашите джобни, скъпи негови фенове...

Diablo категорично се налага над Championship Manager, но тук развръзката изглежда някак предопределена. От самолет е видно, че футболната статистика не тонизира толкова, колкото статистиката относно брони, атака и качества на пръстени, щитове и други подобни. Ако си послужим с боксова терминология – „Ъперкътът тук беше сигурен, жалко, че този иначе толкова блестящ CM4-играч не попадна на друг ринг...".

От кое ви настръхва повече – от страховитите истории за кръвопийци, вампири и тем подобни или от високите скорости? Видно е от какво, видно е също и кой девети, кой десети... И така.

Какъв тип игри предпочитате?

Мина време от последния път, когато се допитвахме до вас относно жанровите ви вкусове. Както и да го гледа човек, вие обичате да играете постоянно и разнообразни жанрове. Дори играете и на "други" игри, хе-хе. Резултатите от анкетата са като огледало на подредбата в ТОП 10. Най-предпочитаният жанр остава да бъдат реалновремевите стратегии, следвани от триизмерните екшъни. Diablo завинаги ви научи, че и ролевите приключения заслужават усилието си. NFS: Underground пък е в основата на неосъзнатата ви любов към високите скорости пред монитора. Изненадващо някак е предпоследното място в подреждането на походовите стратегии. Факт е обаче, че този жанр е застрашен от изчезване и все по-малко стават заглавията, изподяващи класически принцип на игра, заложен от Civilization. От същата съдба са застрашени и куестовете, които постоянно са обявявани за мъртви и въпреки всичко намират своите поддръжници. Прочее, идва зима, студ и малко слънце. Какво по-хубаво от това да си пуснеш някое видео забавление? Точно така – по-хубаво е да посетиш www.pcmania.bg и да гласуваш. Очакваме ви (те).



Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

PC MANIA 11/2004 CD#1

ИГРИ

DooM III - 3D-екшън
FIFA 2005 - футболен симулатор
Football Manager 2005 – футболен мениджър

ЦЕЛИ ИГРИ

Jetz Rampage 2 - action
Wrath of the Sea King

ПРОГРАМИ

WinRAR 3.40 – Нова версия на популярния архиватор. На български език. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Shareware
ACDSee 7.0 – Програма за разглеждане, подреждане и редактиране на картинки и снимки. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Shareware
Real Player 10.5 – Медиа плейър, поддържа всички известни аудио и видео формати, а също и запис на CD. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Freeware
AbiWord 2.0.11 – Безплатна текстообработваща програма, съвместима с Microsoft Word. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Freeware
FFdshow 20041003 – Универсален видео и аудио кодек, за гледане на филми и трейлъри във всякакви формати. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Freeware

GRAMIS
компютърни игри на български

Намерете пътя към отмъщението със своя арсенал от револвер, динамит и ловджийска пушка. За целта трбябва да влезете в каубойските ботуши на преподобния Девлин, който иначе може да бъде сбъркан със самия дявол.

Печелившите от предишния брой:

1. Иво Иванов - Плевен
2. Иван Колев - Нова Загора
3. Евгени Цаков - София
4. Хари Спасов - Пловдив
5. Росен Колев - Русе
6. Алексей Начев - София
7. Кирил Шейтанов - София
8. Анастас Кръстев - Пазарджик
9. Павел Боев - Севлиево
10. Михаил Атанасов - Варна

PC MANIA 11/2004 CD#2

ИГРИ

Knights of Honor (българска игра!) - RTS
Warhammer 40000: Dawn of War - RTS

ТРЕЙЛЪРИ

GTA: San Andreas
Midnight Club 3

WALLPAPERS

Full Spectrum Warrior
Knights of Honor
Star Wars: Battlefront
Warhammer 40K Dawn of War

ПРОГРАМИ (best free soft)

GX::Transcoder
Maxthon 1.1.039
Reg Organizer 2.3
Real Alternative 1.26
Process Explorer 8.51

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Wanted Guns! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MIDNIGHT NOWHERE, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта ....е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: ....



Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.

Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Спечелете с GRAMIS



БРОЙ 11 НОЕМВРИ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642